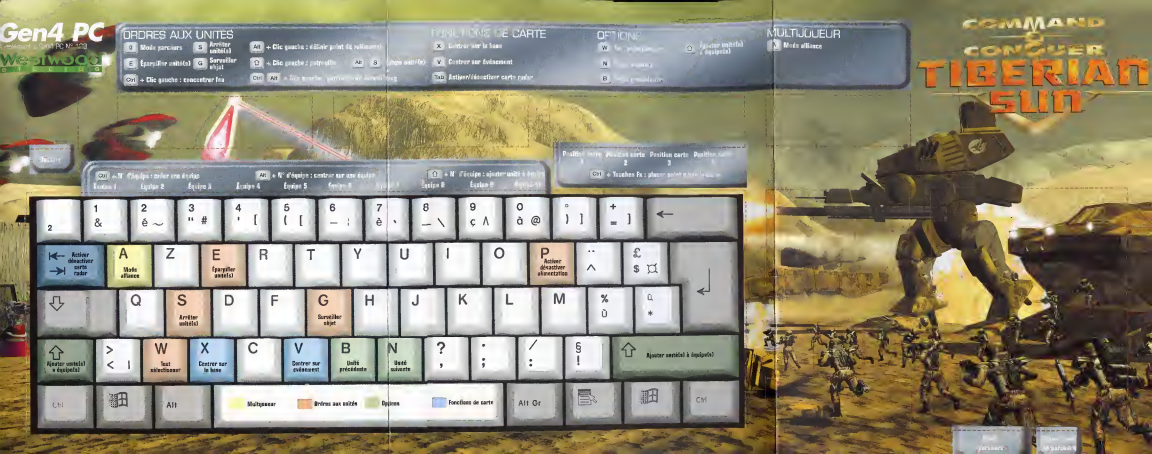
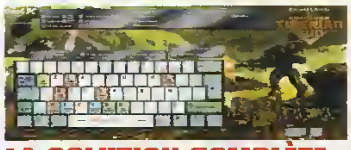

Gen4 PC
Westwood
ORDRES AUX UNITES
FONCTIONS DE CARTE
OPTIONS
MULTIJOUEUR
COMMAND & CONQUER
TIBERIAN SUN
Multijoueur
Ordres aux unités
Options
Fonctions de carte

N°128 Novembre 99

Gen4 PC CD-Rom

CADEAU !



LA SOLUTION COMPLÈTE ET LE CACHE-CLAVIER COMMAND & CONQUER 2

Nouveau! 20F Prix découverte ~~42F~~

SUR LE CD

Exclusif
Nomad Soul

Inédit !
Le concert virtuel de
David Bowie

Historique !
Pharaon

Mais aussi...
Soul Reaver - GP 500...

BONUS 9 niveaux officiels pour Half-Life

LE JEU DU MOIS

AGE OF EMPIRES II

Refaites l'histoire avec le nouveau hit de Microsoft

DOSSIER !

Jouer sur un Pentium 166

Tous les hits pour petites contigurations

ET AUSSI

Black & White • Fourmis
Tomb Raider IV • Fifa 2000
Ultima Ascension • Atlantis 2
Theme Park World • Rayman 2

Bowie Cyber !

THE NOMAD SOUL

David Bowie, star virtuelle de la superproduction d'Eidos

L 9338 - 128 - 20,00 F
COMPUTEC PRESSE MAGAZINE

trickstyle™
JOUER
c'est
SURTOUT
une
de question
STYLE
Dreamcast
Acclaim
Dreamcast
SEGA™
Existe également sur PC

TRICK STYLE™ & Acclaim ®© 1999 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Developed by Criterion Studios. All rights Reserved «SEGA» & «Dreamcast» sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. Photo Frank BARTON

Elle, c'est April Ryan, une étudiante de 18 ans.
Elle est la seule à pouvoir sauver du Chaos les deux mondes parallèles : Stark, le monde de la science et Arcadia, le monde de la magie.
Entre rêve et réalité, elle va vous entraîner dans son aventure onirique : vous rencontrerez plus de 60 personnages, devrez résoudre des centaines d'énigmes et percer le secret des mondes jumeaux.

The Longest Journey

D'UN MONDE À L'AUTRE

L'aventure commence
bientôt sur PC CD-ROM.

Ubi Soft

FUN COM
www.funcom.com

www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

MAGAZINE

1 En couverture
David Bowie
La star de Nomad Soul répond à nos questions en P.124.

10 Le CD-ROM
Une galette pleine de bonnes choses et qui fait pas grossir !

14 Les News
Toutes les infos sur le domaine qui nous passionne.

178 Hardware
Comment éviter les pièges des PC à moins de 6 000 F.

222 Courrier des lecteurs
Un vieil acâriatre répond aux lecteurs... le Teignard.

226 Nezt
C'etait bien, mais ce sera encore mieux le mois prochain !

En P. 105, un portrait atypique de M. Ultima.

PREVIEWS

40 Black and White
Le prochain *hit* de notre ami Peter Molyneux à la loupe.

46 Asheron's Call
Le concurrent d'Everquest risque bien de faire du bruit.

48 Disney Tarzan
Un avant-goût du jeu officiel tiré du film de Disney.

50 Ultima Ascension
L'ultime et dernier épisode d'Ultima en détail.

58 Flight Simulator 2000
Plus beau, mieux animé, il s'envole sur nos écrans.

60 Tomb Raider IV
Les nouvelles aventures de la belle Lara déboulent.

Un adversaire de poids à retrouver dans The Age of Kings en P. 128

The Nomad Soul, le meilleur jeu d'aventure de l'année, est en P. 114

66 Les fourmis
L'adaptation des romans de Bernard Werber.

68 Theme Park World
La suite de Theme Park est vraiment pleine de promesses !

74 Nocturne
Des zombies partout, une ambiance glauque : miam !

76 Pharaon
Après Cæsar III, la simulation économique cible l'Égypte.

78 Planescape Torment
Une bonne surprise pour les amateurs de Baldur's Gate !

80 Urban Chaos
Un jeu qui allie plusieurs genres avec succès.

82 Swat III
Le prochain simulateur de groupe d'intervention de Sierra.

86 Quake III
Le créateur des *quake-like* présente son dernier bébé.

92 La Roue du temps
Un jeu d'aventure tiré des œuvres de Robert Jordan.

Édito

Comme les anciens peuvent s'en rendre compte, plus qu'une nouvelle formule, c'est une véritable révolution que vit *Gen4*. Nouveau titre, nouveau *look*, nouveau ton, nouveau format, nouveau prix...
Ce changement était nécessaire. En effet, les joueurs PC ont changé et nous nous devions d'évoluer avec eux.
Pour répondre aux critiques de plus en plus nombreuses faites à la presse spécialisée en général, à savoir un aspect trop nombriliste et un vocabulaire souvent hermétique, nous avons changé notre fusil d'épaule.
Plus d'infos sur les gens qui gravitent autour du monde du jeu, plus d'images, un vocabulaire plus accessible, plus de trucs et astuces pour vous simplifier la vie, plus de sujets de fond et d'enquêtes sur ce que le futur nous réserve et sur les technologies sur lesquels nous jouerons demain... Plus de tout en somme.
Mais attention, *Gen4 PC* reste le spécialiste du jeu vidéo plus que jamais et si les nouveaux venus y trouverons leur compte, les « vieux de la vieille » ne seront pas déçus non plus avec des démos, des *news* et des reportages exclusifs à foison.
Mais je m'emballe. Si vous avez ce magazine entre les mains, ce n'est pas pour lire cet édito mais pour découvrir les jeux sur lesquels vous allez jouer et passer des moments inoubliables ce mois-ci. Et vous êtes gâté car ce mois-ci, il y en a beaucoup d'excellents.

Bonne lecture.
Olivier Canou

SUJETS

96 Zéro franc, zéro souci ?
Le point sur les accès Internet entièrement gratuits.

102 Jouer sur P166 ?
Effectivement c'est possible ! Attention, démonstration !

105 Richard Garriott
Le créateur d'Ultima appartient à l'histoire du jeu vidéo.

TESTS

114 The Nomad Soul
Le jeu d'aventure nouvelle génération est un *hit* !

128 Age of Empires II
Tout simplement la nouvelle rétérence en stratégie.

140 System Shock 2
Action et aventure dans une ambiance science-fiction.

148 Rayman 2
Un jeu de plates-formes en 3D drôle et bien réalisé.

154 Napoléon 1813
Un *wargame* qui retrace les batailles napoléoniennes.

156 Atlantis II
L'univers enchanteur du *hit* de Cryo.

160 PGA Championship
Toutes les joies du golf devant son écran.

162 Dracula : Résurrection
Une aventure mettant en scène le célèbre vampire.

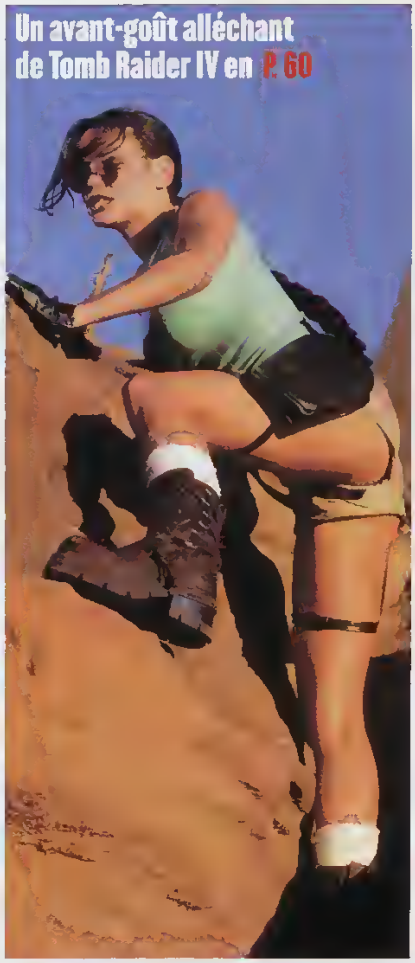
168 Prince of Persia 3D
Aventures dans l'univers des *Mille et Une Nuits*.

170 Revenant
Un *diablo-like* très réussi qui devrait plaire à tous.

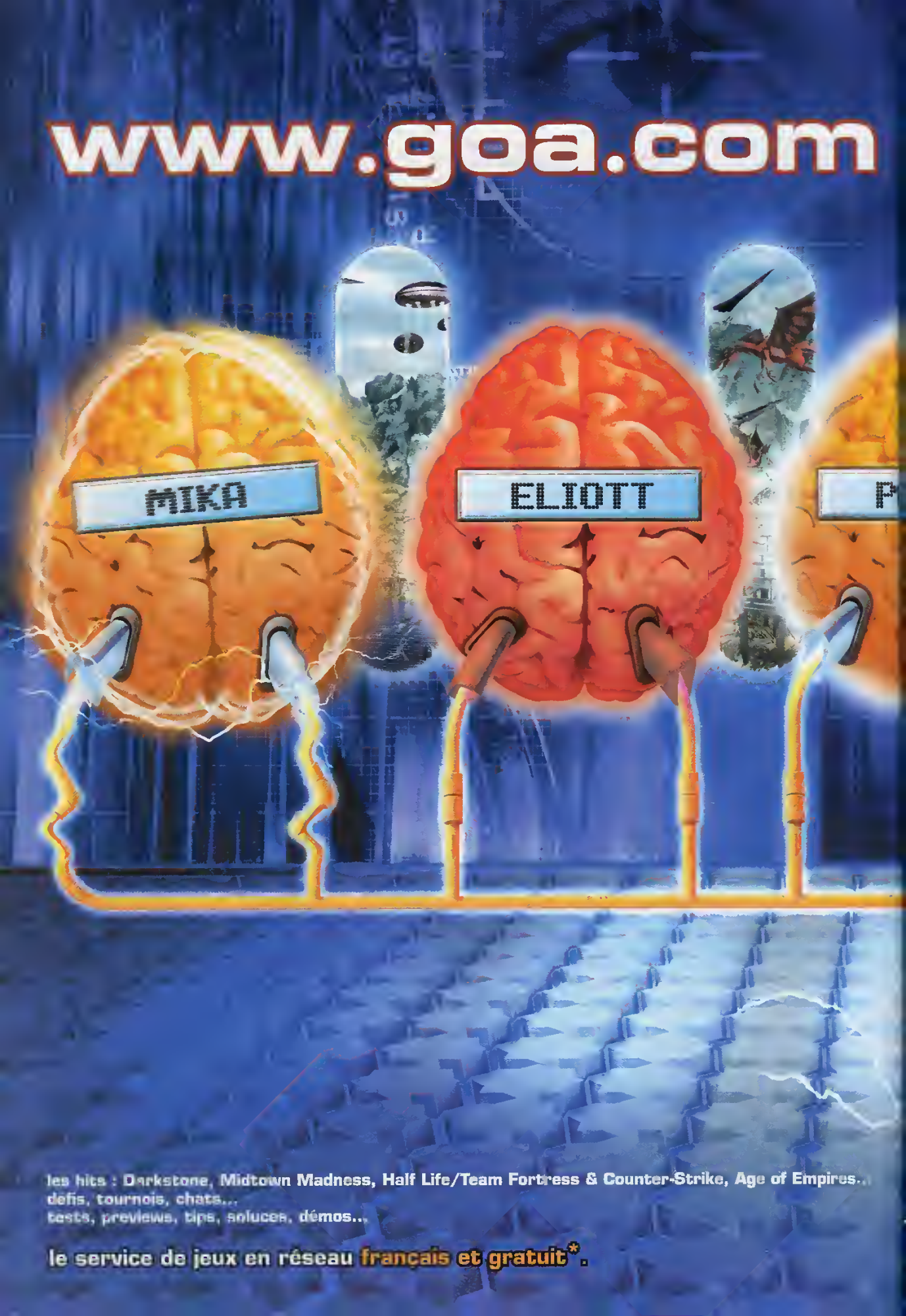
SOLUCES

182 Soluce Racer
Vous venez de voir *La Menace fantôme* ? À votre tour devenez le meilleur des meilleurs en *pod racers* !

196 Soleil de Tibérium
Fan de NOD, de GDI ? Voici toutes les stratégies, toutes les cartes, toutes les missions : le rêve quoi !



www.goa.com



les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.

ALO
GAME OVER
TOM
LAURA
GOA
les joueurs font la loi

Gen4 CD n°128

En attendant la nouvelle interface de notre Gen4 CD, notre galette de ce mois-ci utilise les navigateurs Internet. Entièrement en H.T.M.L., optimisée pour fonctionner en résolution de 1 024x768 sur Internet Explorer, nous vous proposons un spécial David Bowie, avec une vidéo de présentation du jeu The Nomad Soul ; la démo jouable EXCLUSIVE et un concert présent dans le jeu !

L'AVENTURE ULTIME Non seulement vous avez le plaisir de découvrir grâce à cette démo le début du jeu, mais vous pourrez aussi apprécier le thème musical principal : Omikron.

Après avoir sélectionné un affichage en 1 024x768 sous Windows 95 ou 98, cliquez sur Index à la racine du CD-ROM... c'est parti ! Cliquez ensuite sur les démos ou programmes que vous voulez installer ou recopier sur votre disque dur. Il est recommandé d'installer DirectX 6.1, indispensable pour la majorité des applications et démos récentes.

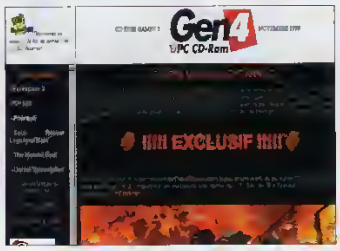
De même, nous vous conseillons d'installer les outils fournis (Winzip, lecteur MediaPlayer, etc.), cela vous permettra de tout de suite profiter des démos et vidéos présentes sur le Gen4 CD. Sinon, sur la gauche de l'interface, le menu permet d'accéder aux démos jouables, aux outils et surtout à l'interface des Mods Half-Life, pour vous éclater encore un peu plus sur ce génial jeu d'Havas Interactive. Amusez-vous bien et au mois prochain, avec plein de nouvelles surprises.

Ça ne marche pas ?

Ce CD-ROM a été contrôlé avec un programme anti-virus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un « bug », un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est impératif de demander un numéro de retour pour toute demande d'échange CD-ROM physiquement endommagé au 0825 810 815 (0,99 F/mn) ou pour Paris et l'étranger le 33 (0) 1 49 88 32 31 (*e-mail* : cd@impact-media.fr). Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les démos du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué. ■

AVIS À LA POPULATION

Comme pour toute interface H.T.M.L., lorsque vous voulez installer un programme ou une démo, une fenêtre vous proposant soit de l'enregistrer soit de l'ouvrir (donc de l'exécuter) apparaît. Choisissez bien entendu cette dernière option pour lancer l'installation du programme en question (selon la taille, il faudra en outre patienter quelques secondes avant que votre navigateur ne lance l'exécution !).



L'INTERFACE Voici l'écran H.T.M.L que vous découvrirez en ouvrant Gen4 CD.

1F de l'heure

kit de connexion gratuit dans ce magazine

L'Internet, téléphone compris.

Club-Internet invente pour ses abonnés le premier forfait Internet téléphone compris :

20F seulement pour 20H de communications Internet par mois

www.club-internet.fr

le club le plus ouvert de la planète

CLUB internet

Offre réservée aux abonnés payants de Club-Internet à 77F par mois – Au-delà du forfait mensuel 20F – 20H, la minute supplémentaire est à 28 centimes TTC

Sébastien, Vincent | *techniciens hot-line chez Club-Internet*

assistance comprise

1F de l'heure

jour & nuit

L'Internet, téléphone compris... Puisqu'on vous le dit.

Sébastien et Vincent pensent comme vous. Ils ont compris que pour profiter pleinement de l'Internet, vous aviez besoin de toujours plus de simplicité, d'assistance et de formules avantageuses.

Alors ils ont inventé pour les abonnés de Club-Internet **le premier forfait Internet téléphone compris : 20F seulement pour 20H de communications Internet par mois, tarif unique jour et nuit.**

Tout est compris : la connexion Internet et la communication téléphonique.
Alors si vous êtes abonné à Club-Internet à 77F par mois*, vous avez de la chance. En plus d'une qualité de connexion exceptionnelle, de l'assistance gratuite(1) et personnalisée 7 jours sur 7, vous pouvez bénéficier de 20H(2) de communication par mois à 1F de l'heure.

Si vous n'êtes pas encore abonné à Club-Internet à 77F par mois, vous voyez ce qu'il vous reste à faire !
Kit de connexion gratuit au **0 801 800 900** (appel local) ou **www.club-internet.fr/forfait20F-20H**

Et comme Sébastien et Vincent pensent à tout, ils ont aussi imaginé une formule sans abonnement à 22 centimes la minute(3) jour et nuit, tout compris, pour tous ceux qui sont allergiques au forfait.

© Publicis Consultants

www.club-internet.fr

le club le plus ouvert de la planète

* offre réservée aux abonnés de Club-Internet hors période de gratuité
(1) hors coût téléphonique 0,99 francs TTC la minute
(2) au-delà du forfait mensuel 20F - 20H, la minute supplémentaire est à 28 centimes TTC
(3) 10 F TTC de facturation minimale tous les 30 jours sauf en cas de non-utilisation du service pendant cette période

Courez, nagez, combattez et volez dans les airs à dos de dragon
Une aventure épique qui vous fera découvrir un univers 3D envoûtant
PC CD
Surreal
PSYGNOSIS
3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

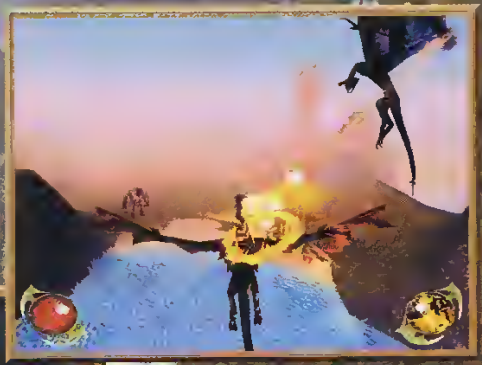
Drakan

Les Chevaliers du Feu

L'époque est sombre, les terres de **Drakan** ne sont plus sûres. Le village de **Rynn** a été mis à feu et à sang, ses habitants ont été massacrés. Seul son petit frère a été épagné mais il est désormais entre les mains d'**un sombre magicien.** Aidé d'**Arokh**, le puissant dragon rouge, elle part à son secours.

L'aventure commence...

Découvrez une nouvelle génération de jeu, combinant aventure et combats sur terre et dans les airs. Aussi bien sur terre qu'à dos de dragon, Rynn voyage avec Arokh dans 4 univers fantastiques à travers 11 niveaux qui vont vous plonger dans des combats terrestres et aériens basés sur l'action, la résolution d'énigmes et l'exploration.



Une option multijoueurs planante : 8 dragons pourront s'affronter en réseau

25 ennemis, 50 armes et sorts à maîtriser pour des combats épiques

Half Matrix

The Matrix fait l'objet d'un mode de jeu pour Half-Life

Eh oui, il était logique que l'événement cinématographique de l'année soit décliné par l'événement ludique PC de l'année. Half-Life : The Matrix, proposera bientôt aux joueurs de ce quake-like d'incarner Keanu Reeves alias Néo. En mode Solo, de nombreuses missions reprendront les scènes majeures du film, tandis qu'en Multijoueur vous aurez les classiques du jeu en réseau (Deathmatch, Capture du drapeau, etc.) en intégrant l'ambiance du film. Libérez votre esprit !

3DO passe à l'action

L'univers de Might & Magic va être décliné dans un jeu d'action plutôt inattendu.

La société californienne 3DO a toujours su exploiter à merveille son univers phare : celui de Might & Magic. Ainsi, nous en sommes déjà au septième *opus* du jeu de rôle Might & Magic et au troisième volet du jeu de stratégie au tour par tour Heroes of Might & Magic. Mais les développeurs ne comptent pas s'arrêter là puisque Crusaders of Might & Magic est en cours de préparation. Finis les jeux de stratégie, ce deuxième *spin-off* de l'univers est un jeu d'action/aventure. Si peu d'informations ont filtré pour le moment, il est évident que nous retrouverons ce qui a fait le succès de l'univers fantastique de Might & Magic à savoir des squelettes, des dragons, etc. Et tout ce beau monde à étriper ! ■

■ **INTÉRIEUR COSSU** Crusaders of Might & Magic se déroulera en extérieur et en intérieur.

■ **SORTS FLAMBOYANTS** La magie sera bien sûr de la partie avec des effets graphiques impressionnants.

Microsoft bombardé dans le dos

L'armée américaine largue Windows NT pour les serveurs de son site Internet.

Suite à l'arrestation le 30 août dernier d'un pirate de 19 ans qui avait modifié plusieurs pages du site Web de l'U.S. Army et à l'annonce d'un problème de sécurité dans le navigateur Internet de Microsoft, l'armée américaine semble avoir perdu la confiance qu'elle attribuait à ce dernier. Du coup, les serveurs qui abritent son site ne tourneront plus sous Windows NT mais sous MacOS, système d'exploitation qui a récemment été déclaré plus sûr par une organisation chargée d'étudier tous les problèmes liés à Internet. Les dirigeants américains de Microsoft n'ont pas voulu s'exprimer sur le départ de l'armée américaine qui leur assène un sacré coup dans le dos ! ■

Chaud et Froid

La chasse s'est ouverte le mois dernier et Deer Hunter 3 voit le jour sur PC. En tout cas, voici notre baromètre des infos les plus froides et les plus chaudes du mois !

100°C BRÛLANT

CHAUD

FROID

0°C GLACÉ

■ **Hep, taxi !**
Ubi Soft sortira le 5 avril 2000 un jeu de courses automobiles inspiré du film Taxi 2. Vous pourrez donc piloter la fulgurante Peugeot à travers les rues de Paris et de Marseille.

■ **Mauvais œil**
L'un des personnages que vous pourrez incarner dans Quake III sera un œil ! Doté de petites mains et d'un casque étrange, Orbb sera peut-être très méchant (ça dépend de vous).

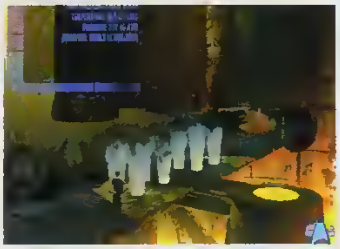
■ **Hasbro achète Magic**
Hasbro Interactive vient d'acheter Wizard Of The Coast, société rendue célèbre par son jeu Magic The Gathering. Hasbro va donc pouvoir éditer des adaptations de ce célèbre jeu de cartes. Dommage qu'il ne s'y porte pas vraiment !

■ **À LA CHASSE !**
Le célèbre simulateur de chasse de GT Interactive revient sur PC ! Difficile de comprendre (même en ayant visité le Texas) comment le public américain a pu adorer un tel jeu !

Sovok à l'Enterprise...

Picard et Data, ça vous tente mesdames ?

Du calme, je plaisantais ! Star Trek : Hidden Evil est effectivement un jeu d'aventure mettant en scène ces deux célèbres personnages de la série *Star Trek : la Nouvelle Génération* mais vous ne pourrez jouer avec eux qu'en tout bien tout honneur (allez ne soyez pas trop déçues !). En tant que membre fraîchement promu de l'académie Starfleet, Sovok (le personnage que vous dirigerez) devra assister le



■ **REPRÉSENTATION 3D** Les décors de Star Trek : Hidden Evil seront en 2D tandis que la représentation des personnages sera en 3D.

capitaine et le commander dans une dizaine de missions se déroulant sur la planète Ba'ku (le jeu se déroule tout de suite après le film *Star Trek : Insurrection*, pour les connaisseurs). Mélange de 2D (pour les décors) et de 3D (pour les personnages), les graphismes de Hidden Evil semblent plutôt réussis. Mélange également pour le concept du jeu puisqu'il proposera des phases d'aventure (résolution d'énigmes, gestion d'un inventaire, etc.) et des phases de tir aux Phasers (si vous êtes sage, vous pourrez aussi jouer avec le Tricorder !). Et en plus, Sovok ayant été élevé par un Vulcain, il pourra utiliser les fameux pouvoirs de M. Spock dès cet automne (si Activision le veut bien) ! ■

■ **CAPITAINE IGLOO** Voici Patrick Stewart *alias* le capitaine Picard que vous retrouverez dans Star Trek : Hidden Evil.

■ **RUMEUR :** Microsoft, indiscutable (sic !) acteur du marché PC, aurait-il décidé de se lancer dans la console ? C'est en tout cas ce que semble indiquer la rumeur qu'a lancée le *Sunday Times* (magazine anglais) lors du dernier E.C.T.S. (salon européen du jeu vidéo). À l'occasion de celui-ci, la X-Box (oui, oui, c'est le nom de l'hypothétique console) aurait été présentée à un certain nombre de développeurs dans un hôtel non loin du salon. Architecturée autour d'un microprocesseur de 500 MHz, d'un lecteur DVD, d'une carte graphique nVidia, de 64 Mo de RAM et utilisant un système d'exploitation et un navigateur Internet Microsoft (c'est pas vrai ?), cette console serait plus puissante que la Dreamcast ou même la PlayStation 2 !

■ **NOUS DISONS :** Une chose est sûre : pour s'imposer sur le marché console face aux géants déjà installés (Sony, SEGA et Nintendo), il faut une société de l'envergure de Microsoft. Mais à l'heure actuelle, difficile de dire si cette rumeur est fondée ou non. Microsoft dément formellement mais on peut facilement imaginer que cette société, leader sur son marché, ait envie de se lancer à la conquête de nouveaux territoires. De plus, la participation de Microsoft à la Dreamcast (le système d'exploitation de la console SEGA n'est autre que Windows CE) n'a pu que renforcer ses envies de s'installer sur ce créneau. Après les systèmes d'exploitation, les utilitaires, le matériel informatique et les jeux vidéo, pourquoi pas les consoles ? ■

■ **GUEULES D'ANGES** Regardez comme Leonard et Bubba ont l'air futés. Vivement le film !

Redneck rampe au cinéma

Une version *trash* de la *Petite maison dans la prairie*

Cela ressemble à une blague mais c'est pourtant vrai ! Columbia Pictures a acheté les droits du jeu Redneck Rampage, un *quake-like* sorti en 1996 mettant en scène deux fermiers stupides et alcooliques du nom de Leonard et Bubba. Dans ce jeu complètement déjanté, vous deviez tuer des poulets et pouviez boire de la bière jusqu'à avoir la vision trouble. Columbia Pictures a donc jugé que Redneck Rampage bénéficiait d'un scénario suffisamment étayé pour en faire un film. Quand on voit que des productions telles que *Wing Commander*, partant sur une base saine, ont donné de véritables navets, cette histoire de Redneck Rampage au cinéma a de quoi faire peur ! ■

Jeu réseau pour tous

Un serveur de jeux européen sera bientôt opérationnel

Pas toujours facile pour les accros du jeu en réseau de participer aux parties sur Internet. Il faut effectivement toujours passer par des serveurs situés aux États-Unis qui ne facilitent pas la rapidité des connexions. Heureusement, Sierra et Activision sont sur le point d'ouvrir Won.net, un serveur Européen en français, anglais et allemand. Dès son ouverture, il sera possible de jouer à trente jeux différents, dont Half-Life et Homeworld. Donc attendez, ne jetez pas votre modem par la fenêtre, il peut encore servir ! ■

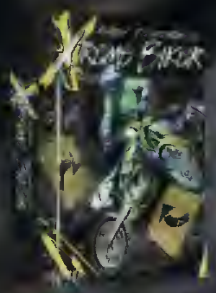
■ **QUAKEMANIAC** Une solution idéale pour les joueurs français de Quake III ?

Edgar Torronteras' eXtreme Biker

Position n° 22 : "El Cordobes" ou le Kama Xtra selon E. Torronteras

LIBERTE EXTREME
SENSATIONS EXTREMES

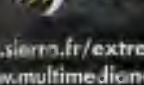
- MOTOCROSS / SUPERCROSS / FREESTYLE
- 3 CYLINDREES : 125/250/500CC
- PLUS DE 23 ENVIRONNEMENTS VARIES EN INTERIEUR ET EN EXTERIEUR
- DYNAMIC STUNT SYSTEM - COMBINAISONS ILLIMITEES DE FIGURES
- MOTEUR PHYSIQUE HYPER REALISTE
- DOUBLE MORPHING TETRA VOLUMETRIQUE - ANIMATION COMPLETEMENT FLUIDE
- DIFFERENTS NIVEAUX DE DIFFICULTE
- MODE MULTIJOUEUR



«Le graphisme promet d'être exceptionnel.»
JOYSTICK

«Les développeurs ont un hit entre les mains.»
GENERATION 4

Jeu pour CD-ROM PC



www.sierra.fr/extremebiker
www.multimedianews.com

Jeu d'adresses

Des adresses électroniques ludiques !

Pour rendre les adresses *e-mail* moins tristounettes, **Acclaim** a trouvé la solution ! Leur attribuer des noms de domaine (club-internet.fr, aol.fr, etc.) inspirés de (ses) jeux. Il sera donc possible de se faire envoyer du courrier à Gen4-pc@turok.com, Gen4-pc@re-volt.com, Gen4-pc@acclaimsports.com. D'autres seront disponibles très prochainement. Cependant, la récupération du courrier *via* ces adresses très particulières exigera de passer par le site d'Acclaim, car pour utiliser son logiciel de messagerie habituel, il faudra débourser 12 dollars par an. C'est aussi cela le plaisir d'offrir... ■

Oh ! Sammy !

Scoubidou, le célèbre chien orange, vient hanter nos PC.

Vous souvenez-vous de Scoubidou, Vera, Sammy et de leurs folles aventures dans leur Combi bariolé ? Ce dessin animé a marqué plusieurs générations de gamins. Toujours diffusé en France, Scoubidou va faire l'objet de jeux éducatifs. C'est **TLC Edusoft** qui a hérité de cet astucieux contrat. Cet hiver, l'éditeur annoncera probablement un véritable jeu (donc ce qui nous intéresse ici !) inspiré du dessin animé. On ne connaît pas encore sa nature mais rien que s'amuser avec Scoubidou, le chien orange peureux et Sammy, son maître gaffeur, a de quoi séduire. Surtout qu'il sera question d'affronter manipulateurs, fantômes et méchants d'opérette à leurs côtés ! ■

■ QUATRE PATTES Ce sera la première fois qu'on incarnera un dogue orange dans un jeu vidéo !

Goldorak go !

Jeu de stratégie en temps réel, Metal Fatigue exploitera sa particularité : les robots.

Généralement, les jeux de stratégie ont beau être à thème, ils ne creusent jamais leur singularité. Non, sérieusement. Dites-moi quelle est la différence entre diriger un cavalier dans Total Annihilation Kingdoms ou un tank dans Command & Conquer : Soleil de Tibérium ? Aucune. **Metal Fatigue**, qui devrait sortir en début d'année prochaine sous l'égide de **GT Interactive**, ne semble pas vouloir céder à cette règle. En effet, ce jeu de stratégie en temps réel a pris l'option des robots et il l'exploite à fond ! Ainsi, vos unités se décomposeront en quatre parties (bras gauche, bras droit, torse et jambes) que vous pourrez configurer comme il vous plaira (avec des armes, des bonus, etc.). Chose plutôt amusante, il vous sera possible de récupérer des éléments sur le champ de bataille et de les équiper directement sur vos robots ou de les ramener à votre base pour une utilisation ultérieure. Autre particularité de Metal Fatigue, votre gestion interviendra sur trois niveaux : dans les airs, sur terre et sous terre. Autant dire que lorsque vous lancerez une offensive, vous ne chômerez pas ! ■

■ INSPIRATION MANGA Metal Fatigue loigne clairement sur les univers de science-fiction que l'on retrouve régulièrement dans les mangas, tel Robotech.

■ DANS LES AIRS Un spectaculaire combats de robots... Et en plein ciel s'il vous plaît !

AGE of EMPIRES II
THE AGE OF KINGS
Comment devenir roi ?
Mode d'emploi :
- Si on vous frappe sur la joue droite, répondre par 3 coups de hache et 2 coups de canons.
- Savoir puiser dans son trésor pour les besoins du royaume.
- Remplacer au pied levé Jeanne d'Arc, Saladin, ou encore Gengis Khan...
- Pouvoir tenir une conversation en 13 langues (Viking, Goth, Mongol...).
Age of Empires II,
La dynastie n'est pas prête de s'éteindre.
ENSEMBLE STUDIOS
Jusqu'où irez-vous ?*
Microsoft
www.microsoft.com/france/jeux
Les DUO'S XXL
1 jeu Age of Empires II acheté = 1 logiciel offert*
2 produits Microsoft achetés = 3 logiciels offerts*
*Frais de participation : 35 F pour 1 logiciel offert - 70 F pour 3 logiciels offerts, détail de l'offre en magasin.

SITE DU MOIS

www.war3.com

Après l'annonce fracassante de **Warcraft III** à l'ECTS du mois dernier, un sentiment bien légitime nous a tous envahis : l'impatience ! Suite d'un des plus grands *best-sellers* du jeu vidéo, Warcraft III introduira un nouveau concept : le RSG (*Role Strategy Game*). Vous ne dirigerez donc plus un grand nombre d'unités mais seulement une poignée de héros que vous pourrez faire évoluer de mission en mission. Pour étancher un peu plus la curiosité qui vous dévore, pourquoi ne pas aller faire un tour sur un site de *fans* enragés qui passent le plus clair de leur temps à rassembler toutes les infos disponibles sur le jeu ? **War3.com** est plutôt bien rempli : on y trouve des *artworks*, des captures bien sûr, mais aussi une galerie des unités régulièrement mise à jour ainsi que pas mal de liens. Alors, comme il faut attendre encore un an avant la sortie du jeu, war3.com manque encore de matière, mais c'est l'un des meilleurs sites sur le futur *hit* de **Blizzard** ! ■

MANETTE FOLLE Pour l'avoir essayé avec le jeu Aliens vs Predator, nous pouvons vous dire que le Dual Strike nécessite un bon temps d'adaptation.

Étranges périphériques

Microsoft propose son cru 1999 de nouveau matériel. Alors révolution ou pas ?

Comme tous les ans à cette période, **Microsoft** nous gratifie de sa flopée de périphériques innovants. La palme revient sans conteste à la manette de jeu **Dual Strike**, qui a pour but avoué de détrôner le combiné clavier-souris si cher aux joueurs de *quake-like*. Pour y arriver, le géant américain a conçu une manette composée de deux parties distinctes : une partie fixe remplaçant le pavé directionnel du clavier et une partie mobile qui autorise les mêmes mouvements que la souris (haut, bas, gauche, droite, avant et arrière).

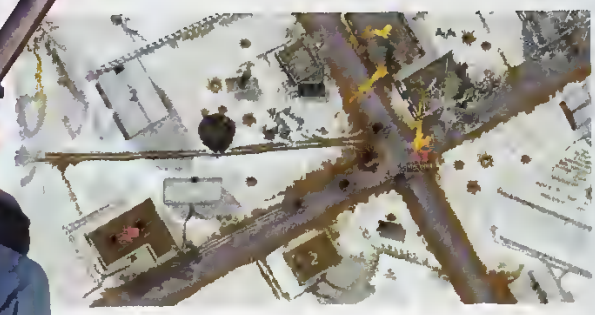
Ce *pad* nécessite un temps d'adaptation non négligeable. L'autre produit intéressant de la gamme est la souris **IntelliEye**, qui a la particularité de fonctionner sans boule. Finis donc les problèmes de mauvais tapis de souris et de saletés. Évidemment, tout cela a un prix et il est approximativement de 450 F. Au tait, ces deux produits sont déjà en vente ! ■

Souviens-toi l'été 1940 dernier...

Après trois premiers *opus* chez Microsoft, la série des Close Combat passe chez SSi.

Dans la famille Combat, je voudrais le petit dernier, Close de son prénom, 4 de son numéro. Son surnom sera La Bataille des Ardennes. Le jeu sera toujours en tour par tour et se déroulera, c'est étonnant, dans les Ardennes. La région sera divisée en 40 aires de combat, représentant des villes, des points importants, des bunkers, des ponts, et j'en passe. Les missions seront tout aussi bien offensives que défensives. Mais cette fois, vous allez vous frotter à des adversaires à l'intelligence artificielle plus performante. Comme d'habitude, pour faire face, vous allez gérer plusieurs sections, de la piétaille au blindé, avec la possibilité de demander un appui aérien ou d'artillerie (ce qui est nouveau). Le moral des troupes jouera un grand rôle et il ne sera pas rare de voir des fantassins prendre leurs jambes à leur cou devant un blindé. Chacune de ces sections aura un commandant, défini aléatoirement par l'ordinateur, et aux compétences diverses. Close Combat 4, sortant le mois prochain, devrait donc être le meilleur de la série. En attendant Close Combat 5, bien entendu. ■

ÉCOLE DES HÉROS Dans Close Combat 4, vous pourrez diriger plein de John Wayne !



SPORTS D'HIVER Avec toujours cette même vue de dessus qui sied si bien aux *wargames*, Close Combat 4 vous emmène faire du ski dans les Ardennes.

COMMANDEZ
VOS NUMÉROS PAR MINITEL !

RECEVEZ RAPIDEMENT VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS PAR MINITEL SUR LE

3617 ALLO PRESS

Avec **3617 ALLO PRESS**, vous pouvez commander le numéro en cours (disponible en kiosque) le prochain numéro, ou un ancien numéro.

* Editeur CPRM / 5,87 F TTC/MN

*Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 3617 ALLO PRESS [illegible] chez vous, par la poste, le(s) magazine(s) de votre [illegible] vous ne payez que la communication Minitel.

Ne guerroyez pas sans elle.

Une fois que l'on pénètre sur les terres de Age of Empires II, rien n'est plus important que de survivre à l'ennemi. Ainsi entre deux batailles nous n'avez pas toujours le temps de nettoyer notre souris. Alors pour que vous puissiez profiter pleinement du jeu et ne pas voir votre civilisation détruite à cause d'une boule de souris encrassée, Microsoft a mis au point pour nous l'IntelliMouse Explorer. Sa fonction d'exploration optique en fait une arme d'une précision redoutable. Ses deux nouveaux boutons personnalisables qui permettent par exemple de ramener les gueux égarés ou de retourner directement au QG, la rende indispensable à vos batailles. Armé d'une technologie de pointe, vous n'aurez plus d'excuses valables à fournir à notre peuple si la victoire nous échappe

*Jusqu'ou irez-vous ?**

Microsoft

www.microsoft.com/france

Y a pas que le PC dans la vie !

La PlayStation 2, un nouveau standard multimédia ?

Lorsque les Pcistes arrêteront de maudire les consoleux, ils pourront toujours apprendre que la PlayStation 2 a été présentée par Sony à Tokyo, fin août. La console 128 bits de Sony, outre le fait d'accepter tous les jeux de la PlayStation première du nom, est annoncée comme très rapide et lisant les CD et les DVD. Douze jeux sortiront en même temps que la bête, dont un nouveau Tekken. Elle sortira en mars au Japon et à la fin de l'année aux États-Unis et en Europe. D'ici là, on aura la Voodoo 5 et le Pentium 650... Non ? ■

■ DESIGN DE RÊVE La PlayStation 2 pourra se poser à l'horizontale comme à la verticale.

L'homme au cœur d'or

Bill Gates essaie de faire taire les mauvaises langues.

Dans son extrême bonté, notre cher Bill Gates, saint patron de Microsoft, a décidé de faire le don d'au moins 1 milliard de dollars (plus de 6,5 milliards de francs) afin que les étudiants des universités américaines puissent apprendre correctement les maths, les sciences et l'ingénierie. C'est la plus grosse donation à ce jour qu'ait fait le généreux M. Windows. Toutefois, il ne faut pas crier au miracle car ce geste sera étalé sur une période de 20 ans, soit environ 50 millions de dollars par an, ce qui n'est déjà pas si mal. Rappelons néanmoins que la fortune de Billou est estimée à 100 milliards de francs environ, soit à peine la moitié d'un mois de salaire d'un pigiste deGen4 PC. Mais si Microsoft fait faillite d'ici là, il vend ses chaussures ? ■

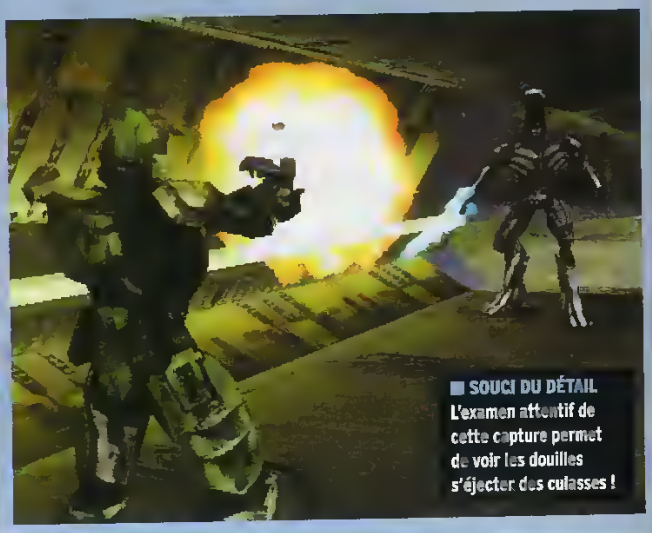
■ À LA GUERRE COMME À LA GUERRE La présence de soldats, de tanks et de Jeep ne laisse aucun doute sur l'esprit du jeu !

Halo, qui est à l'appareil ?

Un univers autonome et vivant pour Halo, nouveau jeu d'action.

Tomb Raider ne cesse de faire des émules. Mais là où le *hit* d'Eidos propose un monde figé et peu animé, Halo (Bungie Software) s'est donné d'autres objectifs ! On y contrôlera un personnage vu de dos qui évoluera dans un environnement réaliste et actif. Peuplé d'une faune et d'une flore très riches, il comportera aussi une météo fluctuante et un scénario dynamique. Par exemple, les personnages gérés par l'ordinateur communiqueront entre eux et pourront relayer des nouvelles importantes concernant le joueur ou le monde. Attention aux réactions imprévues !

Lorsque l'on sait que c'est Jason Jones, le créateur de Myst, qui est aux commandes, on peut s'attendre à une vraie richesse de jeu. Le fond ne sera d'ailleurs pas mis en valeur en dépit de la forme, puisque d'après nos spécialistes du laboratoire matériel, les graphismes et les animations en 3D n'ont rien à voir avec ce que nous connaissons ! Rien de moins. ■

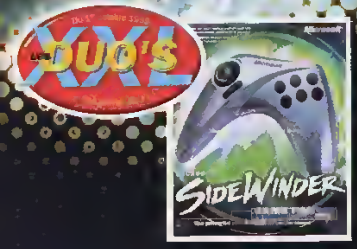


■ SOUCI DU DÉTAIL L'examen attentif de cette capture permet de voir les douilles s'éjecter des culasses !

LE SIXIÈME SENS DES MORDUS DE L'ECLATE !

Microsoft SIDEWINDER®

DUAL STRIKE



GAME PAD PRO*

FORCE FEEDBACK WHEEL

PRECISION PRO

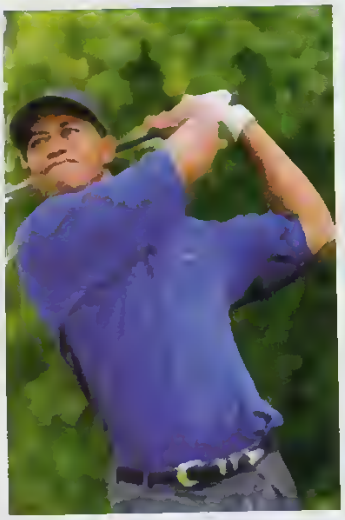
FREESTYLE PRO

Microsoft

www.microsoft.com/france/products/accessoires/

Swing virtuel en or massif

E.A. offre une occasion aux golfeurs virtuels de gagner un petit pécule.

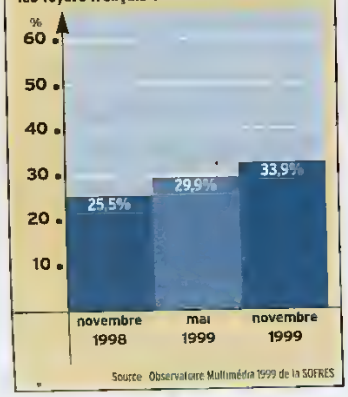


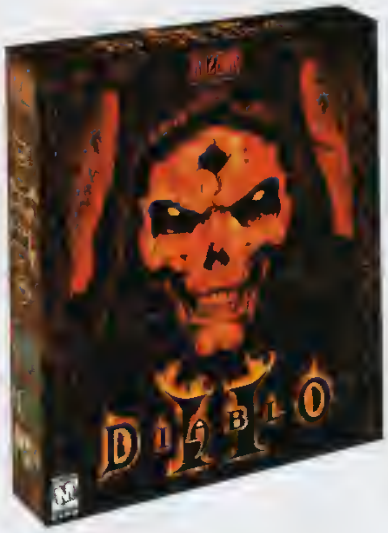
■ **CALMEZ-VOUS !** Il n'est pas encore question de gagner autant que Tiger Woods.

Pour la troisième année consécutive, Electronic Arts Sports a lancé son tournoi de golf virtuel sur Internet. Les joueurs s'affrontent sur Tiger Woods 99, le jeu de golf de l'éditeur, et peuvent remporter jusqu'à 10 000 dollars (environ 65 000 francs) pour le vainqueur. Au total, ce sont plus de 180 000 francs en monnaie sonnante et trébuchante ou en prix divers qui sont alloués aux premiers de cette compétition. Anecdote. E.A. Sports a retardé l'épreuve pour ne pas désavantager les malchanceux dont les communications ont été endommagées par le passage de l'ouragan Floyd ! ■

■ **SONDAGE DU MOIS**

Évolution du taux d'équipement en PC dans les foyers français ces derniers mois.





■ **MISE EN BOÎTE** Voici la boîte américaine du jeu Diablo II jugée trop violente pour la France.

■ **NOTRE PROPOSITION** Cette version serait-elle plus en osmose avec le jeu ?

Blizzard, vous avez dit Blizzard ?

Trois mois avant sa sortie, Blizzard dévoile la boîte de Diablo II.

Le mois dernier, Blizzard a révélé aux internautes la boîte de Diablo II, que nos lecteurs peuvent à leur tour découvrir ici. Clairement effrayante, elle devrait refléter l'ambiance du jeu. À tel point d'ailleurs que Havas, son distributeur en France, pense sérieusement à effectuer quelques modifications afin de ne pas affoler les parents et surtout, Familles de France. On ne sait jamais, des fois qu'ils prendraient Diablo II pour un simulateur de fossoyeur... ■

Inspecteur Gadget

L'un des dirigeants de Hasbro Interactive entre dans la C.I.A.

Le *New York Times* a récemment publié un article dans lequel on apprenait que l'un des patrons de Hasbro Interactive, Gilman Louie, avait été nommé à la tête d'une organisation satellite de la C.I.A. : In-O-It. Nommée ainsi en hommage au célèbre Q, le professeur qui a tant servi l'agent secret James Bond 007, cette société aura pour tâche de s'assurer que les agents américains disposent des dernières informations technologiques dans un monde où la communication est bouleversée par Internet. Plus généralement, l'In-O-It aura pour rôle de moderniser la C.I.A. mais également de créer des gadgets pour les agents. Pourquoi pas un PC dans un stylo sur lequel on pourrait jouer à RollerCoaster Tycoon ? ■

Internet, à chacun sa formule

Wanadoo
INTERNET AVEC FRANCE TELECOM
LA FORMULE A 45 F TTC*
LA FORMULE A 75 F TTC*
LA FORMULE SANS ABONNEMENT
LES SPÉCIALITÉS DU LEADER
2 MOIS
d'abonnement offerts**
avec le cédérom joint à ce numéro
Connectez-vous à Wanadoo avec le cédérom joint à ce numéro.
Pour accéder au serveur d'enregistrement de Wanadoo, utilisez les codes suivants :
Origine : 723525
Clé d'accès : 22EB7GHGV
PRIX APPEL LOCAL
N°Azur 0 801 105 105
• Agences France Télécom
• Grandes surfaces ou magasins spécialisés
• 3615 wanadoo 0,85 F TTC/minute (0,13€)
• www.wanadoo.fr
France Telecom
** Offre valable jusqu'au 31/12/99
FRANCE TELECOM INTERACTIVE RCS Nanterre B 403 066 867

Le jour le plus long

Avec Le Mans, préparez-vous à 24 heures de course non stop.

■ **À FOND, À FOND** Vous avez une belle voiture, vous roulez sur un beau circuit, alors pensez simplement à ne pas vous endormir au volant.

Infogrames s'apprête à sortir Les 24 Heures du Mans qui, comme son nom l'indique, est un jeu de course de voitures sur le circuit des 24 Heures du Mans. Après avoir remercié la moitié de l'équipe des développeurs et refait plus de 50 % du moteur graphique, Infogrames est en mesure de proposer un produit stable, au graphisme plutôt réussi et à l'intérêt, ma foi, plus probant qu'il ne peut l'être de prime abord. Le jeu vous propose de courir pendant 12, 24 minutes ou carrément 24 heures d'affilée, avec, heureusement, des sauvegardes possibles à n'importe quel moment. Il ne s'agit pas de vous tuer à la tâche non plus. Pluie, vent, beau temps, brouillard, jour, nuit, Le Mans cumule les options tout en restant assez simple. Vous n'aurez pas d'innombrables réglages à faire avant chaque course et les pannes aléatoires sont restreintes (rien de plus énervant qu'un moteur qui casse à deux tours de l'arrivée...). Un jeu orienté arcade, donc, qui promet de longues et agréables heures de plaisir. ■

■ **VIVEMENT DEMAIN** Au fur et à mesure de vos performances, vous pourrez concourir sur des voitures de plus en plus puissantes.

CAMPAGNE MEDIATIQUE

Chaque mois, nous décortiquerons les publicités papier et télévisuelles françaises ou étrangères à la recherche d'esthétisme, d'humour ou d'inventivité. Voici notre classement pour le mois d'octobre.

MEILLEURES PUBLICITÉS D'OCTOBRE

1 TAKE-TWO
NOCTURNE

Une construction en bois, des signes étranges, une image en noir et blanc, une lumière agressive... Cette publicité ne vous rappelle pas un film ?

2 3dfx
VOODOO 3

3dfx n'hésite pas à se renseigner auprès de professionnels pour offrir à la Voodoo 3 un rendu de textures des plus réalistes. Une pub pleine d'humour !

PIRE PUBLICITÉ D'OCTOBRE

MICROSOFT
AGE OF EMPIRES 2

Partant pourtant d'un concept original (le reflet d'un écran de jeu sur un heaume), il faut bien avouer que cette publicité est l'une des plus laides de ce mois !

Sanglantes musiques

Nihilistic Software ensanglante les musiques de son jeu, Vampire : la Mascarade.

Vampire, la Mascarade, jeu de rôle et d'action édité par Activision et prévu pour mars, qui vous fera visiter Prague, Vienne, Londres et Manhattan, se déroulera surtout sur une période de plus de 800 ans (de 1141 à 1999). Normal donc que ses développeurs aient voulu deux styles de musique complètement différents : moderne et gothique. Pour la musique moderne, c'est un groupe complètement inconnu du grand public du nom de Youth Engine qui s'en chargera. En revanche, pour la musique gothique, c'est Kevin Manthei qui s'y collera. Si son nom ne vous dit rien, Kevin a tout de même orchestré et composé les musiques de nombreux jeux (Panzer General 3D, Jagged Alliance 2, etc.) mais surtout celles de films célèbres (*The Faculty*, *Scream* ou encore *Scream 2*) et de séries télévisées dites cultes telles que *Buffy contre les vampires*. D'où la superbe photo de Sarah Michelle Gellar, qu'on ne rate jamais une occasion de passer. ■

■ **SEXY GIRL** Avis aux éditeurs ! Nous mettons plein d'étoiles au jeu nous proposant la belle Buffy.

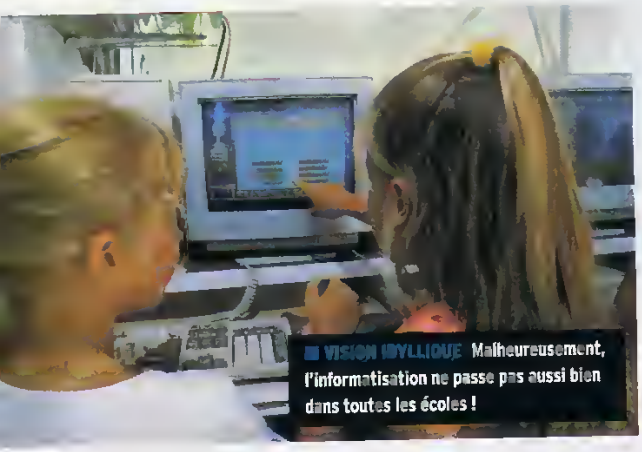
Pour tout trouver
sur Internet,
on a tous besoin d'un
compagnon...

Lokace est le moteur de recherche le plus rusé du web.

Vous cherchez tous les sites Internet qui parlent de toutou ?
Sur www.lokace.com, indiquez le mot-clé «TOUTOU», et c'est tout...
Lokace va chercher et trouver pour vous toutes les pages web
qui traitent du sujet...
Lokace, c'est aussi des contenus, des services, du mail gratuit, de
l'accès Internet gratuit. Bref, tout ce dont vous avez besoin sur Internet...
Sans oublier que TOUT EST GRATUIT !

http: //www.lokace.com
Internet

Nouvelle interface - Nouvelles rubriques - Nouveaux services
www.lokace.com



VISION IDYLLIQUE Malheureusement, l'informatisation ne passe pas aussi bien dans toutes les écoles !

Les ordinateurs au piquet

Les écoles n'accueillent pas toujours favorablement l'arrivée des ordinateurs.

L'image d'Épinal représentant des classes pleines de PC et de grands moniteurs remplaçant les tableaux noirs n'est pas encore d'actualité ! Si l'Éducation nationale prône l'informatisation des écoles et lycées, sur le terrain, la situation est tout autre. Effectivement, les plus gros progrès ont été observés dans les grandes agglomérations mais les milieux ruraux sont, quant à eux, sous-équipés de manière flagrante. Par exemple, l'école de Bléré (Indre-et-Loire) doit se débrouiller avec sept ordinateurs pour 200 élèves environ. Raison de cette carence : des problèmes de financement, de formation et de véritables projets menés de manière officielle. Dommage, car les enfants d'aujourd'hui qui seront les adultes de demain devront faire face à une informatisation mondiale ! ■

Salle d'arcade en ligne

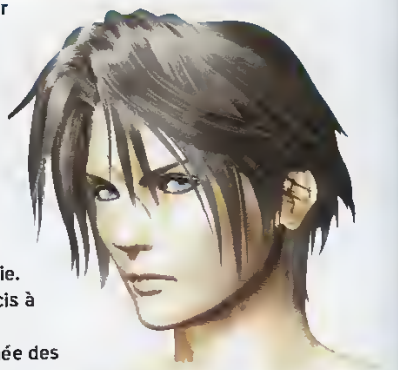
Sony invente le paiement à la partie pour son jeu Fantasy War.

Plutôt que d'attendre deux heures que votre borne d'arcade favorite soit libre, vous allez bientôt pouvoir dépenser inutilement votre argent sans bouger de votre fauteuil. **Sony** propose, avec le *wargame* **Fantasy War**, un mode d'accès original. Le principe est simple : vous téléchargez gratuitement le jeu et vous payez à la partie. Les trois premières coûtent 4 dollars (environ 26 francs), chaque nouvelle partie est facturée 2,5 dollars (environ 16 francs), tout en sachant que des forfaits existent (environ 65 francs les cinq parties ou 98 francs les 10). Fantasy War oppose deux à sept joueurs sur des parties allant de 10 à 20 minutes selon le mode de jeu choisi. Pour les intéressés, il s'agit d'un monde médiéval fantastique, dans lequel on gère au tour par tour des héros, des sorciers, des monstres et j'en passe tout en construisant et en gérant une ville, à la manière d'un Heroes of Might & Magic. Mais entre nous, à la longue, ça fait beaucoup d'argent pour ne rien posséder d'autre qu'une facture de téléphone... ■

Huit ça suffit ?

Beau et fluide, voilà comment décrire Final Fantasy VIII sur PC.

Véritable institution sur console, la série des Final Fantasy a tenté une timide percée dans le milieu PC l'année dernière avec la conversion moyenne du septième *opus*. En janvier prochain, **Eidos** réitèrera sa tentative en nous proposant cette fois le huitième épisode de la série. Côté scénario, pas de soucis à se faire puisqu'il s'inscrira complètement dans la lignée des jeux de rôle japonais. Côté réalisation, d'énormes efforts ont été réalisés pour que **Final fantasy VIII** ne puisse être qualifié « d'adaptation console ». Même si cela sera inévitable (notamment parce que les dialogues ne seront que textuels), il faut bien reconnaître que les graphismes des personnages sont extrêmement détaillés et que les décors ont été retravaillés. Ainsi, le tout est beaucoup moins pixélisé et bien plus beau (les sorts sont très impressionnants). Voilà qui devrait combler bon nombre de joueurs et prouver que, finalement, huit ça ne suffisait pas ! ■



CÉLÉBRITÉ Squall, le héros, est un soldat impliqué dans un conflit opposant deux factions rivales.

ÉTINCELANT Les sorts ont toujours constitué l'un des points forts de la série des Final Fantasy... Et c'est encore plus vrai sur PC !

FORCE FEED

200% adrénaline !

Accros de sensations fortes, vous allez halluciner ! Avec le Force Feedback Joystick de Guillemot, l'expérience ultime vous attend :

- Retours d'effets à vous projeter dans les airs.
- Rapidité et précision renversantes
- Double connexion : port joystick & USB
- Manche ergonomique avec le meilleur grip du marché : texture Kevlar™.

Votre rythme cardiaque s'accélère déjà ? Ce n'est rien à côté de la poussée d'adrénaline qui vous attend lorsque vous aurez le produit entre les mains !

www.guillemot.com

Guillemot, une gamme d'accessoires plébiscitée par les hard gamers !

■ HAUT LES MAINS Attendez-vous à des sensations extrêmes.

Born to be Wild

Le premier simulateur de balades en Harley arrive bientôt.

GT Interactive vient d'annoncer le développement par Wizardworks (les spécialistes des jeux de pêche et de chasse) d'un jeu de course de moto d'un type nouveau. Il mettra le joueur au guidon d'une Harley Davidson sur les routes d'Arizona, de la Nouvelle Angleterre et de la Californie ! Cinq motos différentes seront disponibles (de la classique aux modèles les plus récents) et il sera surtout possible de personnaliser son engin à volonté ! Harley Davidson : Race accross America est prévu pour la fin de cette année, cheveux au vent et moustiques entre les dents ! ■

■ ÇA DÉCDIFFE ! La 3D présente quelques ressemblances avec celle de Gabriel Knight3

■ ARRIVÉE ATTENDUE Que les *fans* se rassurent, aigle ou pas, Gandalf devrait débarquer sur nos PC !

Sierra lave plus blanc

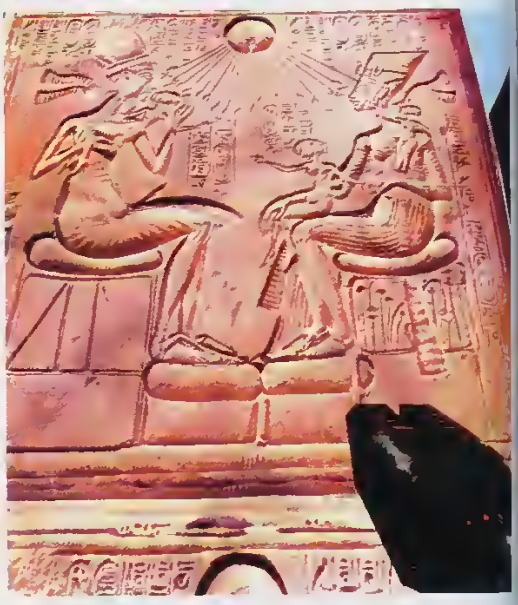
Cinq jeux Sierra à la trappe et un Middle Earth qui a eu chaud !

Ceux qui attendaient avec impatience les sorties de Babylon 5 (inspiré de la série éponyme), Desert Fighters, Pro Pilot Paradise et Orcs : Revenge of the Ancient peuvent faire une croix dessus. Les développements de ces produits ont effectivement été purement et simplement annulés par Sierra. Les mauvaises langues murmurent que cette débandade est due à 105 licenciements récents, d'autres, à la réorganisation de l'éditeur en trois unités distinctes (Core Games, Casual Entertainment et Home Productivity) qui rassemblent tous les studios Sierra.

Parallèlement à ces décisions draconiennes (certains projets étaient très avancés), le jeu de rôle *on-line* inspiré du *Seigneur des anneaux*, Middle Earth, a été repris à zéro. L'ancienne équipe a été écartée pour cause de divergence de vues. Ses membres comptaient en effet se démarquer de la concurrence en proposant des règles très réalistes comme la mort permanente et l'interdiction de se réincarner, obligeant ainsi les joueurs à recréer un tout nouveau personnage à la mort du précédent (voir Courrier du Teignard) ! Comme quoi, ce n'est pas toujours facile d'avoir des idées novatrices ! ■

3dfx : effets spéciaux

3dfx révèle sa nouvelle technologie : le FXT1.



■ TECHNOLOGIE ADVERSE Le FXT1 de 3dfx est le concurrent direct du S3TC du constructeur S3, dont voici un exemple de rendu.

Alors que la Voodoo 4 semble connaître quelques ennuis de santé et se voit repoussée pour le début 2000, 3dfx pense déjà au futur en révélant une nouvelle technologie de compression baptisée FXT1. Elle permet aux développeurs de compresser de larges textures en fichiers de taille raisonnable et de les décompresser en temps réel lors d'une partie. Pour l'instant, il semblerait que seuls les jeux Unreal Tournament et Quake III Arena aient prévu d'adopter le FXT1. Et pour ceux qui n'auraient pas tout compris, il faut s'attendre à des futurs jeux encore plus beaux, encore plus réalistes, encore plus 3dfx... ■

F8 INFORMATIQUE

Tel : 01 45 84 14 70
Fax : 01 45 84 73 24

Professional Workstation

SG320

. 1 Processeur Intel Pentium III 450 Mhz 512 Ko Intégré
. Carte Mère BiProcesseur Silicon Graphics Cobalt IVC
1PCI-32 2PCI-64 sur 2 bus PCI 64-bit 2USB Ctrl Ultra DMA
Bus mémoire 256-bit permettant un débit de 3.2 Go/s
[6 fois supérieur au débit de l'AGP2x]
. Contrôleur Ethernet 10/100 Mb RJ45 Intégré [intel 82557]
. 128 Mo SDRAM PC100 256-bit ECC unifiée
. Disque Dur 9.1 IBM 7200trm UWSCSI LVD
. Controleur Ultra Wide 2 SCSI LVD QLogic / Adaptec
. Système Graphique propriétaire Built In Cobalt IVC
[Advanced Integrated Visual Computing Architecture]
Alloue jusqu'à 80% de la mémoire unifiée pour les textures
. Sous système vidéo intégré 1 Entrée/Sortie Vidéo Composite
1 Entrée/Sortie mini-Din S-Vidéo, 1IEEE-1394* [vidéo digitale]
Moniteur 19" Mitsubishi Pro 900U Diamontron pitch 0.26
. Lecteur CD Rom 40x IDE Multiread
. Lecteur de disquette 1.44 Mo
. Chipset Audio Yamaha intégré 16-bit 44Khz
. Boîtier Midi Tour ATX Silicon Graphics Silencieux
. Clavier 105 touches & souris USB Silicon Graphics
. Windows NT 4.0 Workstation + Service Pack 4

33 990 Fttc

3 ans

24h

1k

HOT LINE

Devis

Bien sous tout rapport

Auchan censure les jeux interdits aux moins de 18 ans.

« entrez dans la **vie Auchan** *»*

Loi du silence Si Auchan communique sur sa décision de retirer certains jeux de la vente, d'autres chaînes le font plus discrètement.

Imaginez un père à la voix mièvre qui s'insurge contre le fait que son gamin explose des cervelles de zombies. Imaginez une mère à la voix niaise qui s'insurge contre le fait que son mari s'insurge. Vous avez peut-être entendu cette publicité radiophonique dans laquelle le groupe Auchan se vante de retirer tous les jeux interdits aux moins de 18 ans de ses rayons. Surtout qu'aucun jeu n'est interdit aux moins de 18 ans en France... Alors, coup d'intox ? Vraie info mais mal expliquée ? Cette soudaine frilosité d'un des plus grands groupes de supermarchés français s'étend-il également aux jeux conseillés aux plus de 16 ans ? Nous avons voulu en savoir plus sur ce système qui peut être assimilé à de la censure et nous avons donc tout normalement contacté (difficilement !) un responsable d'Auchan qui tient à garder l'anonymat.

Vous avez décidé de retirer tous les jeux interdits aux moins de 18 ans de vos rayons. Sachant qu'aucun jeu n'est sous le coup de cette interdiction en France, cela concerne-t-il seulement les jeux considérés comme « violents » ?

Moi aussi, j'ai été étonné d'entendre cette publicité. Il est vrai que je n'ai jamais vu de jeux interdits aux moins de 18 ans. Pourtant, le S.E.L.L. (Ndlr : Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs) a cette interdiction dans sa nomenclature. Mais en réalité, cette décision concerne les jeux vidéo violents.

Sur quels critères vous basez-vous pour définir un jeu comme violent ?

C'est totalement subjectif. La question se pose encore : à partir de quoi peut-on dire qu'un jeu est oui ou non violent ? Cela reste à l'appréciation du consommateur et nous tentons de répondre à ses attentes en effectuant nous-mêmes une première sélection.

Avez-vous pris cette décision de votre propre chef ou avez-vous cédé à des pressions extérieures ?

La décision a été prise par la direction générale et la direction marketing d'Auchan. Les pressions extérieures ont bien évidemment joué un rôle puisqu'elles ont éveillé les consciences sur la réglementation des jeux vidéo. Dans le cadre des 100 résolutions Auchan et suivant une ligne évidente de conduite puisque l'on s'adresse à la grande consommation, nous avons retiré certains jeux de nos rayons et sommes désormais plus vigilants quant à l'achat des nouveautés.

Cette ligne de conduite s'applique-t-elle également aux films et aux livres ?

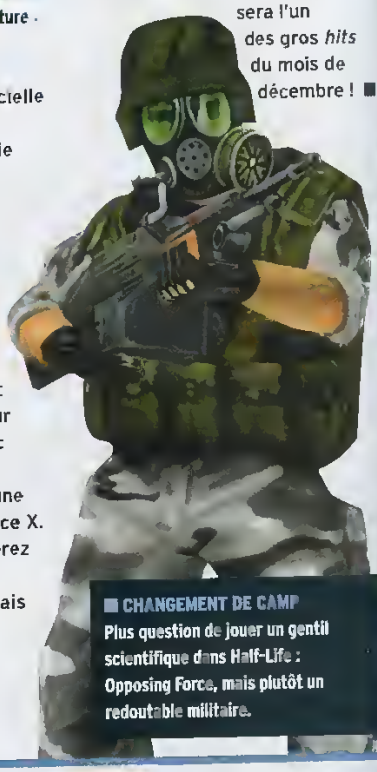
Depuis longtemps Auchan a retiré de la vente les films et les livres pornographiques. Ce sont les seuls à être interdits aux moins de 18 ans. Les films de guerre ou comportant des scènes violentes sont sous le coup d'une législation. On ne doit normalement pas pouvoir les acheter à n'importe quel âge. Mais c'est vrai qu'ils restent en vente dans nos rayons.

Le côté obscur de Half-Life

Vous avez sauvé Gordon Freeman ? Eh bien tuez-le maintenant !

CAMARADE DE JEU Cette créature est inspiré du mi-go de Lovecraft.

Première extension officielle pour Half-Life, Half-Life : Opposing Force vous renvoie dans l'enfer du centre scientifique de Black Mesa. Mais cette fois, vous incarnerez Adrian Shepard, un militaire chargé de faire disparaître toute preuve de l'expérience scientifique que Gordon Freeman a lamentablement fait échouer. Du côté obscur de la Force, vous allez donc devoir chasser le Gordon Freeman mais également une nouvelle race d'alien : la race X. Pour ce faire, vous disposerez de l'arsenal digne de tout militaire qui se respecte mais également d'armes expérimentales et extraterrestres. Bref, de quoi vous amuser ! Développé par Gearbox, composé d'anciens membres de sociétés aussi illustres que 3D Realms, Microprose ou Ritual Entertainment, Half-Life : Opposing Force proposera également une douzaine de nouveaux niveaux Multijoueur. Aucun doute, cette extension sera l'un des gros *hits* du mois de décembre ! ■



CHANGEMENT DE CAMP Plus question de jouer un gentil scientifique dans Half-Life : Opposing Force, mais plutôt un redoutable militaire.

Dites-le avec des fleurs

Activision s'offre les services du groupe Devo pour Interstate'82.

T'AS LE LOOK COCO Devo et leur costume de scène plutôt particulier.

Pour son jeu Interstate'82, prévu initialement pour mai 99 et repoussé maintes et maintes fois, Activision s'est offert les services du groupe Devo. Légendaires déjantés se produisant la plupart du temps dans des tenues délirantes (souvenez-vous de ces espèces de chapeaux façon pot de fleur retournés ou de ces combinaisons jaune poussin), Devo a connu ses heures de gloire dans les années 80. Ainsi, trois chansons enregistrées en 1982 mais jamais commercialisées créeront une musique « d'ambiance » pour le jeu. Ça va être pop. Comme dans les Rice Crispies. ■

En vous offrant ce que d'autres vous vendent FREE révolutionne le monde de l'Internet.

FREE est l'accès gratuit à Internet. Pas d'abonnement, pas de limitation, pas d'engagement. L'internet est au prix d'une simple communication locale. En plus de la gratuité, FREE vous offre des prestations inégalées : un nombre d'adresses E-mails illimité, 50 Mo pour l'hébergement de votre site web personnel, des fonctionnalités pour le gérer et le dynamiser, une facturation détaillée de vos appels, une rapidité d'accès exceptionnelle,... et bien sûr FREE vous garantit qu'aucun excès de publicité ne viendra gâcher votre plaisir.

Comment recevoir gratuitement votre kit de connexion FREE PC et Mac. :

- Par Minitel sur 3614 FREE (0,37 F/mn)
- Par Internet sur www.free.fr
- Par Fax au 01 53 36 39 48
- Par courrier à PROXAD - Free - 24, rue Émile Ménier 75016 Paris.

Par fax ou par courrier, n'oubliez pas de nous indiquer votre nom, prénom, adresse ainsi que les six 1ers chiffres de votre numéro de téléphone. Votre kit vous parviendra sous 48 heures.

Superman for ever

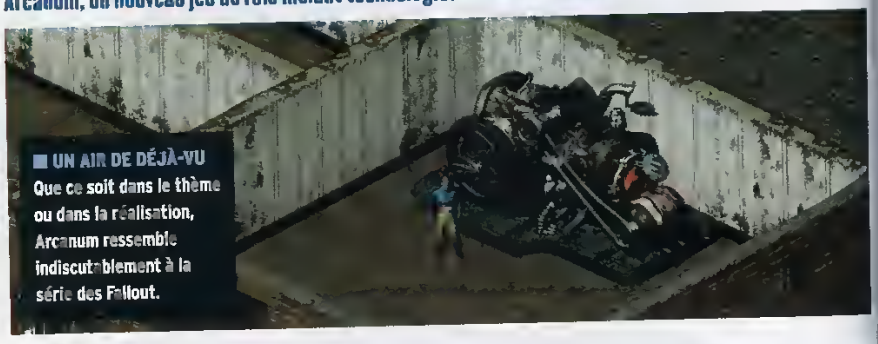
L'homme d'acier sur PC !

C'est évident, le rêve de tout homme normalement constitué est de porter des collants bleus et des bottes rouges. Comme ça n'est décemment pas concevable, Warner Bros et Brilliant Digital Entertainement viennent à notre secours en lançant une chaîne exclusivement dédiée aux films d'animation en 3D. Et comme il s'agit d'entreprises modernes, ils seront uniquement disponibles sur le Net, sur le site de Time's Warner (www.entertaindom.com/mainframe.html). Parmi les six séries diffusées, on trouve Superman : The Menace of the Metallom, avec un super héros évidemment en 3D. On ne connaît pas le thème des histoires pour l'instant, mais gageons que le héros en collant gardera sa superbe, même en images de synthèse ! ■

■ FIÈRE ALLURE Superman a impressionné plusieurs générations et ce n'est pas près de s'arrêter avec sa nouvelle présence sur le Web !

Techno - médiéval

Arcanum, un nouveau jeu de rôle mêlant technologies modernes et ancestrales.



■ UN AIR DE DÉJÀ-VU Que ce soit dans le thème ou dans la réalisation, Arcanum ressemble indiscutablement à la série des Fallout.

Sierra vient d'annoncer le développement d'un nouveau jeu de rôle très ambitieux : Arcanum. Il sera effectivement situé dans un monde où se mêlent technologies modernes et sorcellerie, êtres humains, trolls et elfes ! Un monde médiéval technologique en somme, emprunt de croyances et de science. Le projet est ambitieux puisqu'il proposera 80 sorts, 56 technologies et un système de création de personnages détaillé et à base de points à répartir. En ce qui concerne l'aventure, elle comportera plusieurs dizaines de quêtes qui s'activeront alternativement : impossible en gros de faire deux fois la même partie ! Les combats ne seront pas en reste puisqu'ils reprennent le système de Baldur's Gate : ils seront résolus en temps réel ou au tour par tour. Bref, de quoi saliver en attendant la sortie, fin 2000... ■

LE GADGET DU MOIS

Téléphone nouvelle génération

Jetez votre Minitel, le Web Touch One d'Alcatel va vous permettre de surfer réellement !

Moyennant un prix modeste de location, le Minitel permettait d'avoir accès à de nombreux services. Simple d'utilisation, très peu encombrant, s'imposant comme complément indispensable au téléphone, le Minitel remporta un énorme succès. Alcatel, société de téléphonie à qui tous ces ingrédients du succès n'ont pas échappé, propose depuis mi-octobre son WebTouch One, le premier téléphone Internet. Plus petit qu'un Minitel, il est composé d'un clavier rétractable et d'un écran tactile permettant la navigation sur le Web et la correspondance par courrier électronique. Deux abonnements gratuits d'accès à Internet seront accessibles avec le téléphone : celui de Wanadoo et celui de LibertySurf. En fonction de votre choix, d'une simple pression sur l'écran tactile du téléphone, vous pourrez accéder à différents sites. Pour les autres, vous n'aurez qu'à saisir leur adresse au clavier. Ce téléphone nouvelle génération vous coûtera tout de même 3 400 francs environ et, autre problème, il ne vous permettra pas d'accéder aux sites contenant des fonctions trop avancées (*plug-in* pour la vidéo ou les images en 3D). Rien n'est parfait ! ■

■ TUEUR DU MINITEL Le WebTouch One d'Alcatel vous permettra d'accéder à Internet d'une simple pression sur l'écran tactile.

UNE HISTOIRE DE FIDÉLITÉ ET D'AVANTAGES PERMANENTS

Ce qui rend la carte Infonie irrésistible.

- Des achats en ligne très sécurisés
- Des facilités de paiement dans la boutique Infonie
- Un abonnement moins cher (soumis à conditions)
- Une utilisation simple de vos points fidélité
- Un éventail de cadeaux en ligne sur le catalogue
- Une réserve d'argent à votre disposition.

CONNECTEZ-VOUS A INFONIE ET DEMANDEZ* GRATUITEMENT VOTRE CARTE

- Abonnement de 31 jours GRATUIT** sur le CD-ROM de ce magazine
- Votre accès complet à INTERNET sans limitation d'heures
- Votre accès rapide jusqu'à 64 Kbps et au prix des communications locales
- Jusqu'à 10 adresses e-mail personnalisées et 20 Mo pour créer votre propre site web
- LES ESPACES THEMATIQUES INFONIE : Actualité, Zone Jeux, Musique, Ciné, Mon Infonie, Après Minuit...
- VIA LE 2.0 INFONIE pour réduire le montant de votre facture téléphonique hors zones locales
- LE SERVICE CLIENT INFONIE disponible 7 jours/7

Pour recevoir d'autres CD-ROM PC/Mac GRATUITS et pour plus d'informations sur INFONIE :

02/47.11.12.13.14 0,99 F TTC/mn 01/40.76.55.50

N° Indigo 0825 845 825

© 1999 INFONIE. Tous droits réservés. RCS Nanterre B 400 065 320
* Sous réserve d'une ligne téléphonique et d'un ordinateur
** Hors coût des communications téléphoniques locales partout en France métropolitaine

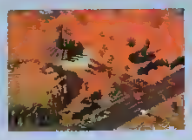
Hit Gen4 PC

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de septembre ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1 — C&C : Soleil de Tibérium

• Electronic Arts • Stratégie

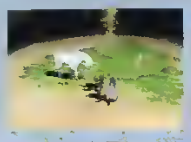
Aucune surprise, le numéro un de ce hit-parade est évidemment le dernier-né de la série des Command & Conquer. Il faut dire que Westwoods a, une fois de plus, frappé très fort en nous proposant un jeu d'une profondeur tactique impressionnante.



2 — Darkstone

• Delphine Software • Jeu de rôle

Le dernier bijou de Delphine Software vous a apparemment séduits. Remarquez, ce clone de Diablo tout en 3D a vraiment de quoi ! Des monstres variés, des objets à foison, des quêtes nombreuses, on ne s'ennuie pas une seconde !



3 — Might & Magic VII

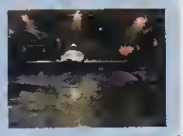
• Ubi Soft • Jeu de rôle

Avec environ 100 heures de jeu, le dernier *opus* de la série des Might & Magic a vraiment de quoi vous passionner. C'est certainement pourquoi il occupe encore la troisième place.

4 — L'Amerzone

• Microïds • Aventure

L'ambiance envoûtante de ce jeu d'aventure, dont les graphismes ont été supervisés par le célèbre dessinateur Benoît Sokal, est sûrement son plus gros point fort.



5 — Re-volt

• Acclaim • Jeu de course

Et voici la cinquième place de notre hit-parade : Re-volt ! Édité par Acclaim, ce jeu de voitures télécommandées, extrêmement rapide, vous rappellera certainement votre jeunesse.

6 — Soul Reaver

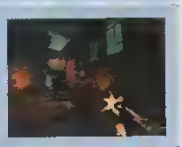
• Eidos • Action/aventure

Mélange de jeu de plates-formes, d'action et d'aventure, Soul Reaver est une incontestable réussite qui se vend encore mieux sur PlayStation (il y occupe la première place des ventes).

7 — Kingpin

• Interplay • *Quake-like*

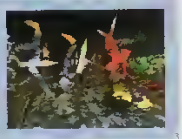
L'ambiance complètement *trash* de Kingpin vous a visiblement conquis. La violence et autres grossièretés le réservent toutefois à un public averti. Voilà, vous êtes avertis.



8 — Dungeon Keeper II

• Electronic Arts • Stratégie

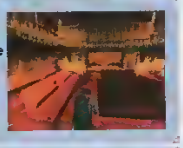
La huitième place de Dungeon Keeper II montre bien que vous autres, joueurs, prenez plaisir à être mauvais. Allez, arrêter de lire *Gen4 PC* et retournez torturer des maîtresses noires !



9 — Rainbow six Gold Pack

• Take-Two Int. • Simulateur d'infanterie

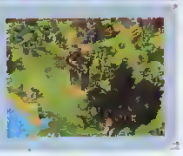
Ce *pack*, regroupant Rainbow six et son extension Eagle Watch, propose un grand nombre de missions. De quoi satisfaire les joueurs n'ayant pu entrer dans une unité antiterroristes !



10 — Settlers III

• Ubi Soft • Stratégie

Les Romains, les Egyptiens et les Chinois de Settlers III vous passionnent encore. La preuve, ce jeu de stratégie médiévale occupe la dixième place de notre hit-parade !



11 — Genders Wars

• S. C. I. • Stratégie

Guerre des sexes dans ce jeu de stratégie vendu à un prix défiant toute concurrence !

12 — Surface Tension

• Philips • Action dans l'espace

Mélange d'action et de stratégie, Surface Tension propose un grand choix de vaisseaux.

13 — Outcast

• Infogrames • Aventure

Le jeu d'aventure d'Infogrames utilisant le moteur Voxel tient encore la route et la treizième place.

14 — Myst • Riven : la légende

• TLC Edusoft • Aventure

L'un des plus grands *best-sellers* du jeu vidéo et sa suite dans un *pack* en édition limitée.

15 — Half-Life - jeu de l'année

• Sierra • *Quake-like*

Ce *pack* est idéal pour ceux qui veulent s'adonner au meilleur *quake-like* de l'année en réseau.

16 — Discworld noir

• GT Interactive • Aventure

Jouer un détective privé à la ramasse dans l'univers des livres de Terry Pratchett. Excellent !

17 — Rave Ejay 2

• PXD • Logiciel musical

Si vous voulez un logiciel de musique complet et de qualité, c'est Rave Ejay 2 qu'il vous faut.

18 — Loadstar

• N.C. • Arcade

Aux commandes d'un vaisseau, vous devez retrouver des personnes kidnappées.

19 — FX Fighter Turbo

• GTE Entertainment • Combat

Ce jeu de combat vous proposera 11 personnages et un système de combos très complet.

20 — Magic the Gathering

• Acclaim • Stratégie

Ce jeu de stratégie illustre le jeu de cartes Magic avec des petites animations sympas.

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle
9 ▲0
Mouvement
▲ En hausse
= Stable
▼ En baisse

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames.
Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES.

Ceci étant le premier hit des ventes, la légende ne sera applicable que le mois prochain.

HIT Rédaction — Stratégie

1 — Age of Empires 2 • Microsoft

2 — C&C : Soleil de Tibérium • E. A

3 — Dungeon Keeper 2 • E. A.

4 — Homeworld • Sierra

5 — Heroes of Might & Magic III • Ubi Soft

Le second *opus* de Age of Empires, en test ce mois-ci, nous a vraiment emballé. Soleil de Tibérium aussi mais c'était au mois de septembre. Et pour finir, nous préférons encore Dungeon Keeper II à Homeworld.

HIT Rédaction — Action

1 — Drakan • GT Interactive

2 — Rogue Spear • Take-Two Interactive

3 — Rayman 2 • Ubi Soft

4 — Soul Reaver • Eidos

5 — Unreal Tournament • GT Interactive

Grâce à sa plastique réussie, Rynn a eu la peau des officiers de Rainbow six. Quant à Rayman, aucun doute, c'est sa mèche folle et ses bras inexistants qui font que nous l'aimons tant !

HIT Rédaction — Rôle/aventure

1 — The Nomad Soul • Eidos

2 — System Shock 2 • Electronic Arts

3 — Darkstone • Delphine Software

4 — Revenant • Eidos

5 — Dracula • Index +

Un mois faste pour les jeux de rôle et d'aventure. The Nomad Soul s'est imposé à l'unanimité juste devant System Shock 2. Quant à Dracula, en cinquième position ch bien, il le mérite.

TOSHIBA
12
© 1999 Infogrames et Playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. PIMENT
À 350 À L'HEURE SUR LA LIGNE DROITE
DES HUNAUDIÈRES, VOUS SEREZ RAVI
QUE VOTRE VOLANT SOIT EN PLASTIQUE
24 HEURES DU MANS
PlayStation
LE JEU À LA HAUTEUR DU MYTHE
www.lemans-game.com
INFOGRAMES
PlayStation
PC CD ROM
INFOGRAMES
WEB infogrames.fr
TEL 68 30 20
Mail infogrames

Avec Conforama, découvrez l'âm

199F

AGE OF EMPIRES GOLD EDITION

Présidez au destin de l'une des [illegible] contenue dans l'édition Gold en bâtissant d'immenses [illegible] sur pied de puissantes armées et en découvrant de nouvelles technologies. C'est la référence en matière de jeux de stratégie en temps réel. Stratégie. Code 75214.

325F

STAR WARS. LA MENACE FANTÔME - EPISODE 1

Vous êtes fan de l'univers Star Wars, [illegible] incarner [illegible] au cou[illegible] aventure commence. [illegible] Code 75156.

349F

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

Découvrez toutes les sensations du pilotage d'une voiture de rallye grâce à des situations d'un réalisme extrême. A bord d'un des 22 véhicules disponibles, vous élaborez votre stratégie de conduite avec votre copilote. A vous de décrocher le meilleur temps pour monter sur le podium. Jeu de course de rallye. Code 72563.

369F

COMMAND AND CONQUER™ SOLEIL DE TIBERIUM™

Soleil de Tiberium est la suite et un [illegible] de Command and [illegible]. Son action se déroule dans le même monde futuriste. Les [illegible] et la contrée du Nord continuent leur [illegible]. [illegible] soleil de [illegible] et un intérêt général. Jeu de stratégie. Code 71[illegible].

199F

WINGMAN GAMEPAD USB

Grâce à sa bonne prise en main, toutes les [illegible] sont à votre portée. [illegible] numérique, [illegible] vitesse et une précision supérieure [illegible] directions, [illegible] 2 gâchettes. Connecteur USB [illegible]. Code 7[illegible].

349F

SIDEWINDER GAMEPAD [illegible]

[illegible] Code 7[illegible].

edu héros qui sommeille en vous.

PRINCE OF PERSIA 3D

Plongez-vous dans la Perse du 12ème siècle au cœur d'un drame des Mille et Une Nuits. Aidez le Prince à retrouver sa princesse, enlevée après l'assassinat du Sultan. Le meilleur de la technologie 3D est le secret de cette potion explosive qui repousse les limites du jeu d'aventure-jeu d'aventure et d'action. Code 78776.

DRIVER

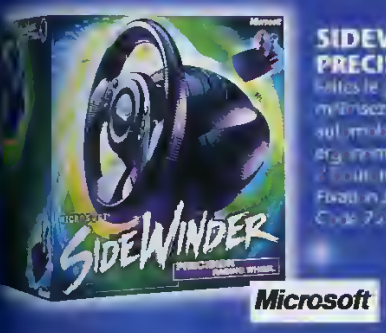
Le renouveau des jeux de voitures. Driver propose 3 modes de jeu : un mode "Mission" pour se familiariser avec les deux "courses poursuite" et "missions" qui offrent 44 aventures scénarisées. Géré par un moteur 3D temps réel de dernière génération, Driver permet les manœuvres et les missions les plus extrêmes, au volant des 14 modèles réunis. Jeu d'aventure et d'action. Code 75364.

FIFA 2000

Le nouveau Fifa 2000 qui vous plonge dans l'univers du football et vous permet de revivre les plus grands moments du XXe siècle. Le jeu mobilise alors lequel vous jouez avec ou contre plus des 40 équipes nationales. Vous retrouvez les 150 clubs et les 15 ligues mondiales. Simulation football. Disponible à partir du 4/11. Code 79542.

AGE DES EMPIRES II

Présidez au destin de l'une des 13 civilisations historiques contenue dans cette nouvelle Edition en bâtissant d'immenses cités, en montant sur pied de puissantes armées et en découvrant de nouvelles technologies. Partez à la conquête du monde avec ce jeu de stratégie en temps réel. Jeu de stratégie. Disponible à partir du 7/11. Code 72471.



SIDEWINDER PRECISION RACING WHEEL

Entre le plaisir de sensations et maîtrisez enfin votre conduite automobile sur PC. Volant ergonomique, pédalier réaliste, boîtier programmables. Fixation jam, direct connection USB. Code 72472.

VOODOO3 3000 AGP

Avec plus de 1,2 million d'opérations par seconde, la carte Voodoo3 3000 repousse les limites graphiques de votre PC : ultra rapidité et haute résolution. Code 75359.

Disponible jusqu'au 26/12/99 dans nos magasins de France métropolitaine. Voir conditions en magasin.

CONFORAMA

Le pays où la vie est moins chère

Internet : www.conforama.fr
Minitel : 3615 CONFO
Service Vocal : 0 [illegible]

Les bêtes à bon dieu

Black & White | Peter Molyneux s'apprête à exaucer l'un de vos plus vieux rêves...

Pour info

- EDITEUR Electronic Arts
- DÉVELOPPEUR Lionhead Studios
- GENRE simulateur divin
- SORTIE mars 2000

ENFANT CHÉRI Le singe est le chouchou de Peter Molyneux. Ce qui ne l'empêche pas de se prendre quelques claques !

À travers ses jeux, le patron de Lionhead Studios a toujours eu tendance à donner une puissance sans pareille au joueur. Mais il semble que le maître ait enfin atteint l'apogée de son art : dominer un peuple, invoquer des sorts dévastateurs, élever des créatures, voilà ce qui vous attend dans Black & White !

Black & White... Ce jeu n'est prévu que pour mars 2000 et pourtant, son nom est déjà sur toutes les lèvres. Il est vrai qu'on a énormément entendu parler du prochain jeu de Peter Molyneux : les performances de son moteur 3D, la finesse de ses graphismes, l'évolutivité de ses créatures... Mais au final, Black & White, c'est quoi ? Tout simplement un jeu de stratégie dans lequel, une fois n'est pas coutume, Peter nous fait endosser le rôle de l'être suprême : dieu (est-ce Peter ou les joueurs qui sont les plus mégalos dans l'histoire ?). Et comme tout bon dieu qui se respecte, votre but sera de convertir un maximum de personnes à la religion que vous incarnez pour accroître votre zone d'influence et, surtout, disposer de plus de puissance. Pour convaincre des humains à votre cause, rien de plus simple : il vous suffira de vous manifester. En fonction des pouvoirs dont vous disposerez, vous pourrez vous amuser à faire s'abattre la foudre sur un village, à faire pousser une forêt tout près de là ou encore à déclencher une tornade meurtrière. Les plus perspicaces, ou croyants,

Un moteur qui va loin

Le moteur 3D de Black & White est l'un des plus puissants jamais réalisé (et il n'y a pas que Jean-Claude Cottier, son responsable au sein de l'équipe de Black & white, qui le dit !). À noter qu'il existe de nombreux niveaux de zoom intermédiaires entre les trois stades présentés ci-dessous. Pour zoomer, vous allez pouvoir zoomer !

Fenêtre sur monde

Comme le montre cette capture aérienne, le moteur 3D de Black & White permet de prendre du recul jusqu'à avoir une vue d'ensemble du monde. Vous pouvez remarquer le niveau des détails et en particulier les nuages, les différentes nuances de couleur dans le ciel et la mer. Bref, vous aurez de quoi être fier de votre monde.

Fenêtre sur terre

Vous voilà sur la terre ferme. Admirez le relief (voire les montagnes) et les différents types de terrains : herbeux, boueux, maritime... On peut également apercevoir quelques bâtiments et en particulier votre citadelle, entourée de totems. Mais ça, je vous en reparle dans le prochain niveau de zoom.

Fenêtre sur citadelle

Attention, ce n'est pas le dernier niveau de zoom ! Avec Black & White, vous pourrez décortiquer jusqu'au moindre brin d'herbe. Mais cette capture vous permet de voir la végétation, les constructions, la citadelle et les totems vers lesquels se tourneront vos adeptes pour vous prier.

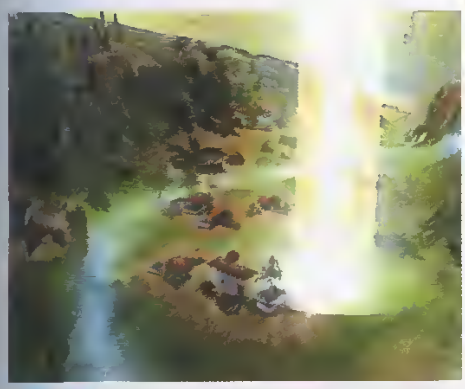
VUE DE HAUT C'est fou comme ce lion nous donne une autre vision de la vie... Et de la ville d'ailleurs !

Trois raisons d'être mauvais dans Black & White

- **1 -** Féliciter une créature pour une chose puis la corriger pour cette même chose afin qu'elle n'y comprenne plus rien
- **2 -** Obliger notre peuple à nous prier jusqu'à ce qu'il en oublie même de se nourrir. Difficile ensuite de poursuivre ses activités...
- **3 -** Faire régner la terreur sur son monde en élevant une créature monstrueuse et en faisant s'abattre tornades, foudre et autres catastrophes naturelles

d'entre vous auront sûrement remarqué l'une des subtilités de Black & White, qui est liée à l'ambiguïté de toute religion : prie-t-on un dieu pour le remercier ou bien parce qu'on le craint ? C'est selon... Et c'est pourquoi dans Black & White, vous aurez à taire un choix cornélien.

Vous devrez donc choisir, à travers vos agissements, d'être un dieu bénéfique ou un dieu maléfique. Et votre choix aura une véritable répercussion sur le monde que vous contrôlerez puisqu'il ressemblera soit à un paradis, soit aux enfers. Dans le mode Solo comme dans le mode Multijoueur, vous devrez conquérir des villages. Premièrement parce qu'ils vous apporteront de la chair fraîche, mais aussi parce que de nouveaux sorts leur sont associés. Rien de plus simple, allez-vous me dire : il suffit que je me manifeste auprès de ce village et les habitants croiront en moi (c'est bien, vous suivez !). La situation est un peu plus complexe qu'il n'y paraît puisque



SUPER COMBO En effectuant un mouvement précis avec votre souris, vous déclencherez des sorts ultra puissants.

PLEIN DE VIE Le monde que vous convoiterez est peuplé d'un nombre important de croyants qui vaquent à leurs occupations.

A VOUS ROUGE ! Le rhinocéros est l'une des créatures les plus imposantes que vous pourrez éduquer. Le maître de celui-ci en a fait une très mauvaise créature.

Q&R

Jean-Claude COTTIER
Développeur du moteur 3D

Le moteur 3D de B&W permet des effets de zoom saisissants. En êtes-vous satisfait ?
Effectivement, je suis très fier de cela, déjà parce que nous pouvons le faire mais aussi parce que, quel que soit le niveau de zoom, la qualité graphique reste excellente. Nous avons de nombreux niveaux de détail pour les polygones et les textures, que nous mélangeons progressivement.

Comment obtenez-vous ce niveau de détail incroyable ?
Quand on place un objet sur le terrain, les ombres sont automatiquement dessinées sur les textures. Du coup, il donne l'impression d'être très bien intégré dans le décor. De plus, on peut ajouter à chaque objet statique un morceau de texture du terrain environnant. Pour une maison, un bout de jardin par exemple.

MAUVAIS CARACTÈRE En fonction de leur caractère (et de votre volonté), deux créatures qui se rencontrent pourront devenir amies ou se battre à mort !

ces derniers peuvent être sous l'influence d'un autre dieu mais aussi parce que vous ne pouvez pas utiliser vos sorts en dehors de votre zone d'influence. Et évidemment, vous n'avez aucune emprise sur un village qui ne vous appartient pas ! Cela dit, pas de panique, vous aurez plus d'une solution pour parvenir à vos fins. Invoquer une tornade puis utiliser le sort de vent vous permettant de la pousser vers le village ennemi. Créer une armée de croisés ou envoyer un prêtre pour convertir ces païens. Diriger votre toute-puissante créature vers le village... Comment ? Quelle est cette créature ? L'une des composantes de Black & White les plus importantes, mais je voulais attendre un peu avant de vous en parler...

Un créateur de génie

Peter Molyneux est le créateur de jeux aussi mythiques que Populous, Syndicate, Theme Park ou encore Dungeon Keeper. Mais ce grand monsieur n'a pas la grosse tête pour autant puisqu'il est le principal programmeur de Black & White. C'est d'ailleurs ce travail de programmation qui lui manquait chez Bullfrog, la première société qu'il a créée, et c'est pour fuir ses responsabilités administratives qu'il l'a abandonnée et créé Lionhead Studios.

Une ménagerie divine

Afin de vous représenter dans le monde des vivants, vous choisirez l'une des 22 créatures du jeu (loup, vache, tortue, etc.) et vous l'éduquerez comme bon vous semble. À l'instar du paysage qui prendra un certain aspect en fonction de vos actions, la créature, elle aussi, changera, mais dans des mesures beaucoup

ÉOLE Tel le dieu du vent, vous pourrez déclencher des tornades véritablement meurtrières.

Au doigt et à l'œil

Les 22 créatures de Black & White sont vraiment impressionnantes. Loup, tigre, tortue, humain (qui est considéré comme une créature dans Black & White), sans conteste, la variété est de mise ! Éduquez-les comme bon vous semble et faites-en le miroir du dieu que vous êtes...

Fort et méchant

Si vous avez opté pour le côté sombre de la déité, ce loup vous représentera parfaitement. Mince et fort à la fois, il transpire surtout la méchanceté, que ce soit au niveau des yeux rouges diaboliques ou des crocs acérés. Vous voudrez être craint ? Avec lui, ce sera réussi !

Vif et impressionnant

Difficile de dire si ce tigre est bon ou mauvais. Sûrement se situe-t-il entre les deux. Mais en tout cas, il impose un certain respect. Peut-être est-ce dû à la puissance qu'il dégage ou à sa morphologie parfaite. On se demanderait presque si ce tigre n'est pas l'ultime machine à tuer.

Bête et gentille

Cette jolie lionne a vraiment l'air gentille. Son dieu ne l'a apparemment pas empêché de trop se nourrir. Conséquence : un sacré embonpoint. En plus, rien qu'à la voir, on sent qu'elle est sympa et généreuse. Pas facile de se promener sur le Net avec une créature comme celle-ci !

plus extrêmes. Ainsi, en plus d'être gentille ou diabolique, votre chose pourra devenir petite ou grande, mince ou grosse, faible ou forte, etc. En intégrant ces nombreux facteurs influant sur l'aspect des créatures, Peter a voulu donner l'opportunité au joueur de créer un être unique qui lui ressemble vraiment.

Chiens d'infidèles !

Pour aiguiller votre créature, vous l'encouragerez ou la dissuaderez de faire telle ou telle chose. Par exemple, la première fois qu'elle se nourrira d'un de vos croyants, vous pourrez la caresser pour la féliciter ou la frapper pour la punir. Voilà le type de décision qui influera sur son évolution. De plus, votre créature aura la capacité d'apprendre tous les sorts que vous connaissez. Ainsi, vous pourrez l'envoyer dans un village pour impressionner ses habitants et en faire

Si vous choisissez votre créature alors qu'elle est toute petite, celle-ci pourra par la suite, mesurer jusqu'à 60 mètres de haut !

CARTE POSTALE Voici une ville des plus classiques. Avouez que les graphismes sont vraiment magnifiques !

LA CARAPACE PASSE Cette tortue incarne la nonchalance même. Elle écrase des adeptes sans même s'en rendre compte.

de nouveaux adeptes. Et lorsque votre créature rencontrera celle d'un de vos ennemis, tout pourra arriver. Peut-être se battront-elles, peut-être sympathiseront-elles ? Dieu seul le sait.

Tout cela vous semble sûrement complexe. Et ça l'est puisque je n'ai pas dévoilé ici le quart des subtilités de Black & White. Et pourtant, l'interface est l'une des plus simples, si ce n'est la plus simple, qu'il m'ait été donné de voir. Vous n'utiliserez que la souris, représentée à l'écran par une simple main, pour agir. Par exemple, pour lancer un sort sur un village, il vous suffira de tracer un carré autour de celui-ci. L'amplitude de vos mouvements de souris auront également une grande importance. Un mouvement doux et léger sur votre créature vous permettra de la caresser. Au contraire, un mouvement brusque vous permettra de la claquer. Autre principe excellent, la présence d'un diable et d'un ange, chacun d'un côté de votre écran. Ces derniers vous prodigueront des conseils (visant à faire régner la paix pour l'ange et à établir

Le profil de votre ennemi en jeu Solo se créera en totale opposition au vôtre. Si vous êtes très gentil, il sera très mauvais !

SURPRISE PARTY ! Lorsque vous mettrez l'un de vos CD musicaux préférés, votre créature le reconnaîtra et dansera.

le chaos pour le diable). Très pratique lorsque vous devrez prendre des décisions dans le mode Solo de Black & White. En effet, celui-vous proposera de raconter votre propre histoire, une histoire qui prendra une tournure différente selon vos décisions. Par exemple, en tout début de partie, une tamille se promènera dans une forêt, dans laquelle vous apercevrez un monstre aux yeux rouges. À vous de voir si vous voulez la sauver (ce que vous conseillera votre ange bien sûr) ou si vous voulez la laisser mourir (idée qui n'est pas sans déplaire à votre diable). C'est ainsi que l'histoire du jeu Solo prendra forme et que vous deviendrez bon ou mauvais. Parallèlement à cela et au fur et à mesure de votre avancée, le profil de votre ennemi se créera en totale opposition au vôtre. Si vous êtes extrêmement bon, il sera extrêmement mauvais. Et inversement.

GENTIL LE TOUTOU ! Mieux vaut ne pas se trouver en-dessous le pied de ce tigre athlète !

Possibilités faciales

Le mode Réseau permettra à huit joueurs de s'affronter sur un même terrain. Mais le plus intéressant reste certainement le mode on-*line* qui vous autorisera à amener votre créature sur le Net. Ainsi, vous pourrez rencontrer celles d'autres joueurs et échanger votre savoir. Les créatures seront dotées d'un nombre hallucinant d'expressions faciales et elles pourront reconstituer chaque mouvement de lèvres indispensable à notre langage. Ainsi, lorsque vous taperez une phrase par le biais de votre clavier, votre créature l'énoncera avec réalisme. Une fois de plus, Peter Molyneux semble avoir pensé à chaque aspect de son jeu et Black & White promet d'être une expérience inoubliable.

Quant à savoir du joueur ou de Peter Molyneux lequel est le plus mégalo, il m'est encore difficile de répondre à cette question... Peter semble prendre autant de plaisir à développer Black & White que nous avons impatience d'y jouer ! ■

- Sébastien Tasserie

Trois raisons d'être bon dans Black & White

- **1 -** Bâtir un monde qui ressemble à un véritable paradis où les humains sont heureux, la végétation luxuriante et les constructions resplendissantes.
- **2 -** Élever une créature adorable ayant l'air d'un gros nounours mais que vous aurez intensivement entraînée au combat. Effet de surprise garanti !
- **3 -** Utiliser vos sorts pour améliorer la vie de vos adeptes : faire pousser des forêts lorsqu'ils ont besoin de bois ou faire tomber de la nourriture du ciel lorsqu'ils ont faim.

UN MONDE MALÉFIQUE Voici à quoi pourra ressembler votre monde si vous êtes maléfique : sombre et angoissant.

Devant toi les années lumière
16 bits
Ecran super-large LCD
4096 couleurs
146 couleurs simultanées
Joystick intégré
40 heures de jeux en continu
En série horloge, calendrier, alarme, horoscope...
NEOGEO POCKET
COLOR™
The Future Is Now*
SNK
*Déjà Le Futur

L'appel du destin

Asheron's Call | Microsoft nous donne sa vision du jeu de rôle *on-line*.

Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Turbine
- GENRE jeu de rôle *on-line*
- SORTIE décembre

EFFETS SPÉCIAUX Asheron's Call comporte des effets visuels impressionnants, surtout lorsqu'il s'agit de sortilèges.

Ces derniers temps, les jeux de rôle se jouant uniquement sur Internet prolifèrent. Après Ultima Online et Everquest, c'est au tour d'Asheron's Call de nous promettre des nuits blanches, dans son univers de Dereth, qui devrait regrouper plusieurs dizaines de milliers de joueurs sur un unique serveur !

LES SHO Une des trois races ouvertes aux joueurs. D'inspirations fortement asiatique ces hommes et femmes sont naturellement doués pour le combat à mains nues.

Avec Asheron's Call, Microsoft et Turbine se sont lancés dans un pari à l'enjeu colossal : créer un jeu surpassant tout ce qui existe à ce jour. Quoi de mieux alors qu'un jeu *on-line* (se jouant uniquement sur Internet) pour susciter la passion et l'engouement ? Tirant profit des erreurs des ses trois aînés (Meridian 59, Ultima Online et Everquest), Asheron's Call pourrait produire l'effet d'une véritable bombe dans le monde du jeu vidéo *on-line*. En effet, alors que ses trois « prédécesseurs » se contentaient de supporter d'une centaine à quelques milliers de joueurs par serveur, les créateurs d'Asheron's Call annoncent qu'il n'y aura qu'un seul et unique serveur pour tous les joueurs. Ce qui signifie, s'ils tiennent parole, que le monde de Dereth sera peuplé de plusieurs dizaines de milliers d'individus !

Immédiatement, le côté social du jeu prend une importance jusque-là inégalée. Et comme tout nouveau produit *on-line*, le choix de l'orientation sociale du jeu se résume à une seule question : les joueurs pourront-ils se battre entre eux ? Techniquement appelé PvP (littéralement : joueur contre joueur), ce concept est l'objet d'une véritable polémique. À ce jour, certains veulent être capables de vivre une vie de danger (comme c'était le cas dans Ultima Online), sachant qu'ils peuvent être traqués par d'autres joueurs à n'importe quel moment, alors que d'autres ne veulent subir aucune agression (à la manière de Meridian 59 ou Everquest). Asheron's Call ne propose, bien sûr, aucune solution à cet insoluble dilemme mais permet au moins, grâce à cet unique serveur, de faire cohabiter ces deux types de joueurs.

Asheron's Call va enfoncer les portes qu'Ultima Online et Everquest n'avaient fait qu'entrouvrir !

Mais là ne se résument pas les innovations d'Asheron's Call. En effet, outre le fait qu'il soit tout en 3D avec des graphismes très détaillés concernant les armes, armures et équipements (ce que vous portez se voit), Asheron's Call bénéficie d'une attention toute particulière au niveau des animations des personnages,

LES JOIES DU COMBAT Admirez la beauté des décors et la finesse des détails. L'armure brille de tout ses feux et même l'arme est détaillée. Mais je doute que vous ayez le temps d'admirer le paysage très longtemps, car la mort vous guette.

que vous pouvez faire s'exprimer grâce aux *Emotes* (mots-clefs représentant les sentiments de votre personnage : gratitude, peur, colère, etc.).

Et pour finir, le système de magie (élément indispensable à tout univers médiéval fantastique) n'est pas en reste puisqu'il se voit appliquer un changement drastique par rapport aux traditionnels jeux de rôle *on-line*. Vous devrez faire des recherches (que vous pourrez rater) par le biais de combinaisons de gestes, de mots de pouvoirs et d'ingrédients, afin de créer de nouveaux sorts que vous serez peut-être le seul à connaître. Un conseil, gardez jalousement vos secrets car dans Dereth, plus un sort est connu, moins il est efficace.

Encore beaucoup de choses sont à venir, concernant notamment le bestiaire et les terrains de jeux (donjons, caches, etc.) mais il est incontestable, d'ores et déjà, qu'Asheron's Call a de nombreux atouts dans sa manche et qu'il risque de pousser plus d'un joueur dans l'aventure du jeu *on-line*... Et pourquoi pas vous ? ■

- Loïc Claveau

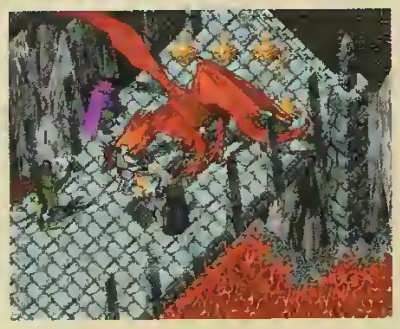
LE SQUELETTE Existant sous de nombreuses formes allant du simple corps décomposé à la lyche, ils peuplent principalement l'ouest de Dereth.

Un univers persistant

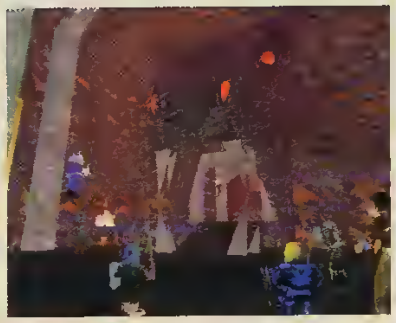
Le principe d'un univers persistant est de simuler un monde stable qui évolue de jour en jour. Dans un jeu *off-line* (Solo donc), vous êtes l'élément central, celui autour de qui tout est basé. Dans un jeu *on-line*, vous n'êtes qu'un des éléments du jeu. Ainsi, si vous mourrez, vous ne pouvez revenir en arrière, et si vous éteignez votre ordinateur, le jeu continue d'exister car un tas d'autres joueurs poursuivent leur activité. En fait, un univers persistant peut être considéré comme un réseau : un grand ordinateur regroupe tout le monde et sauve votre personnage sur son disque dur de temps à autres. Vous ne faites que vous connecter à ce centre neural. Voici trois exemples d'univers persistants :

RETROSPECTIVE Les trois univers persistants qui ont précédé Asheron's Call

MERIDIAN 59
Le premier vrai univers persistant graphique en 3D utilisant une vue subjective. Il bénéficiait déjà d'un système joueur contre joueur. Leur nombre étant limité à une centaine



ULTIMA ONLINE
Ultima Online a révolutionné le jeu sur Internet grâce à son système Joueur contre joueur totalement libre. Aucun des milliers de joueurs par serveur n'est protégé, d'où quelques dérives



EVERQUEST
Graphismes somptueux pour ce jeu tout en 3D Il privilégie le mode Coopération (groupes de joueurs et partage des points d'expérience) mais permet aussi le Joueur contre joueur.

Welcome to the jungle

Disney Tarzan | Le roi de la jungle débarque pour un jeu de plates-formes en 3D

Pour info
- ÉDITEUR Disney
- DÉVELOPPEUR Eurocom
- GENRE plates-formes
- SORTIE fin novembre

À une semaine de différence, Disney fera débarquer Tarzan dans les salles de cinéma et sur nos écrans de PC. Sur ces derniers, c'est un jeu de plates-formes utilisant habilement la 3D et nous faisant incarner divers personnages du dessin animé (dont Tarzan à deux âges différents) qui apparaîtra.

L'HOMME DE LA SITUATION Le prochain héros de Disney (aussi bien en dessin animé qu'en jeu) sera le plus célèbre homme-singe de la jungle : Tarzan !

TARZAN TM & © 1999 Burroughs et Disney

Inutile de présenter le héros de Disney jeu d'action Disney Tarzan (avez-vous bien compris que c'est Disney qui édite le jeu ?), tout le monde le connaît ! Depuis que l'écrivain britannique Edgar Rice Burroughs lui a donné le jour, Tarzan est partout. Cinéma, télévision, bande dessinée, seuls le dessin animé et le jeu vidéo lui avaient pour l'instant échappé. Grâce à Disney, ce manque est comblé. Avec le dessin animé, tout d'abord, qui sortira en France le 25 novembre mais aussi, et c'est ce qui nous intéresse le plus, avec le jeu qui sera disponible une semaine plus tôt sur PC et PlayStation. Fidèles à leur habitude de tirer le maximum de leur support, l'émergence de la 3D n'a pas échappé à Disney, et c'est sous la forme d'un jeu de plates-formes nouvelle génération que se présente Tarzan.

D'arbre en arbre...

Si nous devons suivre un chemin bien précis et parfaitement linéaire pour atteindre notre but, la 3D permet de donner au joueur une bonne sensation de liberté (comme dans le jeu Pandemonium). Tout d'abord, il ne suffira pas d'aller « bêtement » de droite à gauche. Tarzan, en bon homme-singe, va pouvoir monter aux arbres, gravir des falaises et même pénétrer dans des troncs d'arbres, des tentes ou des cabines de bateaux. Les environnements sont extrêmement variés, puisqu'on quitte parfois la jungle pour se retrouver sur l'eau, dans un campement, ou même dans un ancien abri dévasté. Les différents niveaux ne sont pas liés entre eux par le scénario. Il s'agira au début seulement d'arriver au bout, mais plus

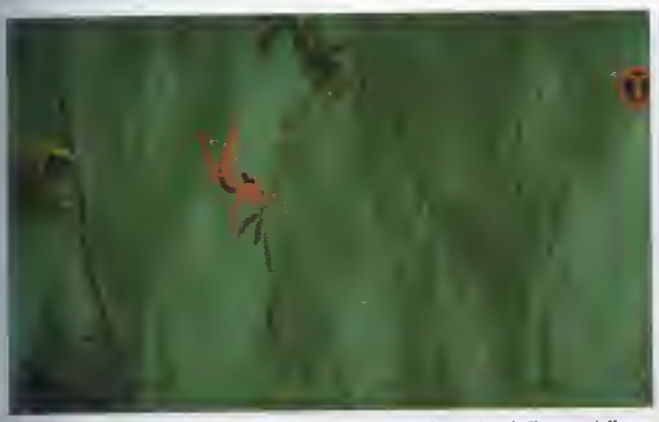
Un doublage de poids

Outre bien sûr la qualité de l'animation, c'est aussi le soin tout particulier qui est apporté aux voix des personnages, souvent doublées par des acteurs célèbres, qui a fait la réputation des dessins animés de la société américaine. Pour la version française, Disney a fait appel à deux stars de la comédie au féminin, Muriel Robin pour le petit singe Tok et Valérie Lemercier pour Jane, le grand amour de Tarzan. Deux voix que vous retrouverez dans les scènes cinématiques du jeu directement tirées du dessin animé.

HAUT LES VOIX ! Les deux superstars du comique français au féminin engagées par Disney

MURIEL ROBIN
Allez savoir pourquoi, c'est Muriel Robin qui a été choisie pour interpréter la voix de Tok. Attention, interdiction de chercher une quelconque ressemblance !

VALÉRIE LEMERCIER
Ayant eu plus de chance que sa collègue, Valerie Lermercier joue la voix de Jane dans le dessin animé. Moins marrant mais tout aussi enrichissant.



LE HÉROS BONDISSANT L'une des aptitudes les plus impressionnantes de Tarzan adulte est la facilité avec laquelle il bondit de liane en liane.

tard, vous devrez retrouver un objet, comme le parapluie de l'étourdie Jane (ou ses dessins déchirés par un petit singe facétieux), échapper à un ennemi, ou faire une course nautique allongé sur une feuille de nénuphar géant. Le lien entre tout cela, c'est bien sûr Tarzan, que l'on suivra depuis sa petite enfance jusqu'à une adolescence bien avancée (âge où commence le film), et ses amis, puisqu'au cours des 13 niveaux (plus cinq bonus), vous aurez l'occasion de jouer le petit singe Tok ou la belle Jane.

« À une semaine près, Tarzan sortira au cinéma et sur nos PC »

Comme quoi, y a de belles bagarres...

Le jeu tient d'ailleurs compte des physiques des différents personnages. Tarzan enfant n'est pas très fort mais il est léger et vole sans problème de branche en branche, tandis que le Tarzan adulte, plus lourd et plus fort, est un peu plus difficile à manœuvrer. Tok est agile comme un singe, tandis que Jane est vive et rapide mais manque de force physique. Aussi maniable au clavier qu'au *joypad*, le jeu bénéficie également de très jolis graphismes aux couleurs pastel très agréables. Et s'il y a quelques bagarres avec des singes irascibles, une cruelle panthère ou un méchant chasseur, les ennemis, lorsqu'ils meurent, se transforment simplement en une nuée de papillons. Et ce n'est pas pour autant que Disney jeu d'action Disney Tarzan s'adresse uniquement aux enfants ! ■

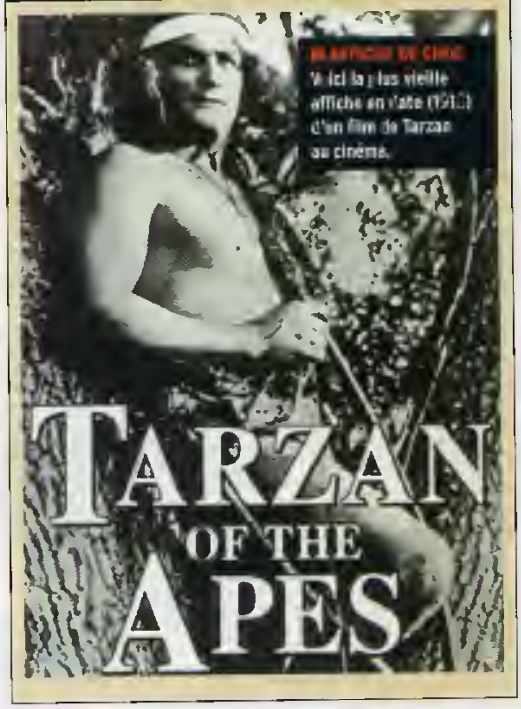
- Rémy Goavec

DÉSORDRE ORGANISÉ Le petit singe Toc a une conception très personnelle du rangement ! Planquez les bibelots fragiles !

Tarzan dans les salles obscures

Le premier Tarzan « officiel » remonterait à 1901, soit six ans à peine après l'invention du septième art. Les copies de ce film historique sont hélas perdues et le plus ancien des Tarzan encore visible aujourd'hui est *Tarzan of the Apes*, daté de 1918. L'homme de la jungle y était incarné par Elmo Lincoln (vous savez le fameux Elmo Lincoln !).

L'ANCÊTRE L'un des premiers Tarzan projeté au cinéma



SON ET LUMIÈRE Ce n'est pas parce que c'est un jeu d'action qu'il faut négliger les graphismes. Ainsi, les cascades sont vraiment superbes.

Toutes les images TARZAN TM © 1999 Burroughs et Disney

■ VENEZ À MOI Ce bloodinot à l'air peu engageant, c'est vous, l'avatar, défenseur des huit vertus de Britannia.

Ultima Ascension | Vingt ans après le premier, la saga des Ultima touche à sa fin...

Pour info

- ÉDITEUR Electronic Arts
- DEVELOPPEUR Origin Systems
- GENRE Jeu de rôle 3D
- SORTIE fin novembre

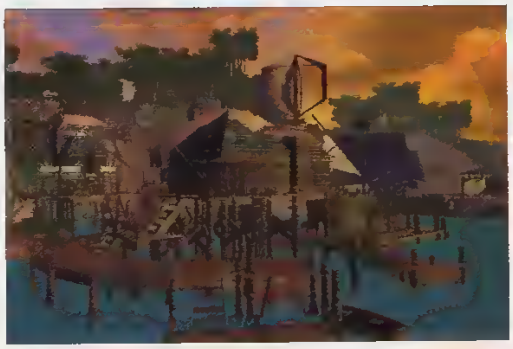
Comme les premiers jeux d'aventure Sierra ou LucasArts, la saga des Ultima a largement contribué au développement massif des univers ludiques sur nos PC. Presque vingt ans après le commencement d'une épopée légendaire, l'Avatar (nom du héros) s'apprête à ranger ses vertus au placard dans le dernier épisode de la série : Ultima Ascension. Cette ultime apparition semble à la hauteur d'un des plus grands mythes PC de cette fin de siècle !

Ultima ne sera plus ! Le dernier épisode de la série, Ascension, va en effet très prochainement avoir la lourde responsabilité d'écrire le chapitre final de cette longue histoire d'amour entre une saga et des millions de joueurs. Pour les *fans*, précisons tout de même que les prochaines versions d'Ultima Online continueront à

■ TÉLÉPORTATION Pour éviter les longues marches à travers le royaume, rien de tel qu'une petite Moongate pour se téléporter en deux secondes.

La fin d'un monde

La priorité de Richard Garriot est de faire d'Ascension un jeu accessible à tous... sans pour autant tomber dans le trop grand public !



COUCHER DE SOLEIL L'environnement est extrêmement bien détaillé, avec notamment des changements dans les palettes de couleurs, selon l'heure et les conditions météorologiques.

porter le flambeau de cet univers construit au long de ces deux dernières décennies. Si Ultima Ascension marque la fin d'une saga, c'est aussi le dernier chapitre de la trilogie du Gardien. Cette dernière avait débuté avec la sortie d'Ultima VII en 1992. D'après Richard Garriott, le créateur de la série, c'est à cette époque qu'il a pris la décision d'en finir avec Ultima.

Ultima 2000 : le renouveau

Déterminé à voyager vers de nouveaux horizons, il sort Ultima VIII en 1994, peut-être trop rapidement d'ailleurs, puisque les *fans* sont nombreux à être déçus... Immédiatement après ce déboire, il se lance sur Ultima IX, plus connu sous l'appellation Ultima Ascension, qui a pour tâche de conclure la saga avec panache. C'est pour cette raison que le projet a connu de nombreuses transformations. En effet, malgré un

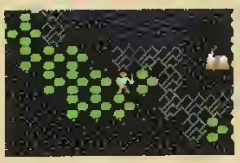
Chronologie d'un mythe (1)

En vingt ans, Ultima a bien changé, non seulement dans la réalisation, mais aussi dans le jeu, avec l'arrivée du concept des huit vertus.

1979 : AKALABETH

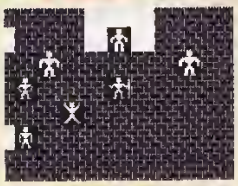
Akalabeth, le premier jeu d'aventure de Richard Garriott, voit le jour. On parle aujourd'hui d'Ultima 0. Fortement inspiré par le jeu de rôle Donjons & Dragons, ce produit est un tremplin pour Richard Garriott.

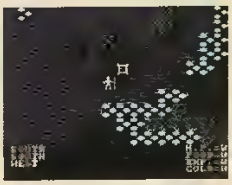
1980 : LE PREMIER DES ULTIMA



1980 : Après le succès d'Akalabeth, Richard lance le premier des Ultima sur Apple II. À cette époque, le concept des vertus est lointain, Ultima n'est qu'un simple jeu d'aventure se déroulant dans un univers médiéval fantastique.

1982 : ULTIMA II

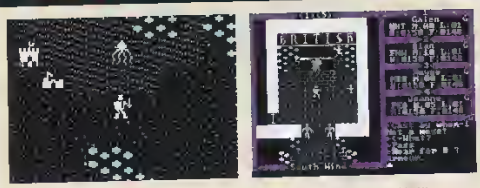




1982 : Ultima II voit le jour sur Apple II. Il est distribué par Sierra car l'ancien partenaire de Richard, California Pacific Games, a fait faillite. Richard et sa bande de copains sont retournés plusieurs fois au cinéma pour voir *Time Bandits* de Terry Gilliam. Une grande source d'inspiration...

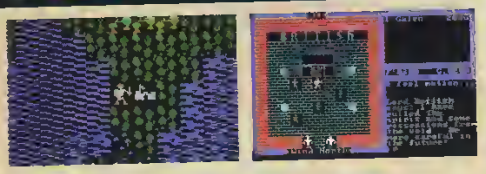
Chronologie d'un mythe (2)

1983 : ULTIMA III



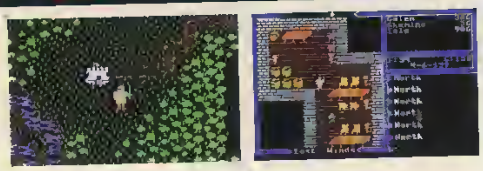
Ultima III sort sur Apple II sous le label Origin créé en un an. Jeff Hillhouse qui sera représenté en Sir Geoffrey dans les futurs Ultima, est embauché

1985 : ULTIMA IV



Ultima IV remporte un gros succès sur Apple II. C'est la première collaboration entre Electronic Arts et Origin. C'est aussi le premier Ultima doté d'un aspect spirituel. Richard veut véhiculer l'image d'un héros doté de vertus plutôt que de mettre en scène un barbare...

1988 : ULTIMA V



Ultima V est la dernière apparition d'Ultima sur Apple II. Pour l'occasion, c'est Broderbund qui le distribue. Dans ce nouveau volet, Richard Garriott aborde le thème de la moralité, à cause du contexte politique américain de l'époque. Un sujet qui lui tient alors à cœur !

VOYAGE TOURISTIQUE Plusieurs types de décors ont été créés par les *designers*, des intérieurs aux montagnes enneigées, en passant par des déserts.

RADIEUX CORBEAUX Aucun doute, la belle Raven constituera l'une de vos rencontres les plus attrayantes !

scénario arrêté dès les premières semaines de développement, le projet n'avance pas très vite et recule même parfois ! Et ce principalement à cause d'erreurs de jugement quant à la technologie à employer. Après avoir démarré la production en se servant du moteur isométrique d'Ultima VIII, les développeurs ont réalisé qu'une approche en deux dimensions ne ferait clairement pas l'affaire. Ils ont donc décidé de s'attaquer à la 3D. Malheureusement, négligeant les cartes accélératrices, ils ont programmé une esquisse en mode Software qui se révéla être un échec total ! Pour en finir définitivement avec leurs mésaventures, les ingénieurs d'Origin ont décidé d'opter pour la technologie Direct 3D grâce à laquelle le jeu est maintenant accéléré par les diverses cartes accélératrices (TNT, Voodoo, etc.). Même si une bonne partie du retard est attribuée à ces tribulations technologiques, il faut prendre également en compte la sortie d'Ultima Online, la totalité de l'équipe d'Ascension ayant collaboré au projet afin d'honorer les délais. À la fin d'Ultima Online, bon nombre de programmeurs se sont alors retrouvés sur le projet Ascension, ce qui explique le proche aboutissement de cet épisode.

Un monde presque imparfait

Mais revenons à Ultima Ascension et plus particulièrement à l'état dans lequel vous avez laissé Britannia à la fin d'Ultima VIII : catastrophique ! Une créature puissante, répondant au nom de Gardien, domine maintenant le royaume et vous, l'Avatar, êtes bloqué dans le monde de Pagan, l'univers parallèle à Britannia que vous avez découvert dans Ultima VIII.

C'est le lux ! Pour finaliser le jeu, l'équipe a fait appel à un talent français, Éric lux.

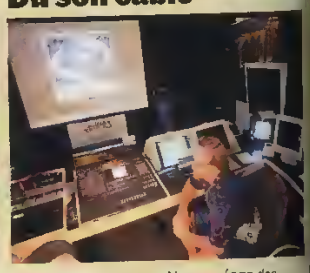
Un son de qualité

Ultima Ascension est sans aucun doute le premier jeu vidéo enregistré dans un studio normalisé THX. Pour l'occasion, Stretch Williams, l'ingénieur du son et compositeur maison, a eu recours aux spécialistes de LucasFilms, qui ont tout simplement dessiné les plans du studio. Les conditions sont effectivement draconiennes pour obtenir le label THX. L'objectif d'Origin, et par là même d'Electronic Arts, est de collaborer avec des constructeurs de cartes son et LucasFilms pour instaurer un label similaire sur nos micros. Pour mettre à profit les nouvelles installations très coûteuses, Stretch Williams a enregistré plus de mille bruitages. Tous les objets du jeu ont un son particulier et ces derniers changent en fonction de l'environnement et même du moment de la journée.

Du son pensé

Strech Williams ne serait-il pas de la famille illustre du compositeur des musiques de *Conan* ?

Du son câblé



Le slogan d'Origin, « Nous créons des univers », n'aura jamais été aussi vrai, avec un environnement sonore d'exception

Désormais accessible à tous les terriens

L' Internet par Satellite pour ne plus subir la pesanteur

- Réception des données par satellite (jusqu'à 600 Kbps en multi-sessions)
- Transfert de vos données vidéo, audio, ou logicielles en un temps record
- Tarification locale partout en France
- 10 adresses e-mail
- Espace web illimité**
- Hot Line gratuite 6j/7
- 35 000 forums de discussion

✆ Ligne directe d'information 01 44 54 71 92
Mail : easyskyaba@easynet.fr
Site web : http://www.easynet.fr/part
Easynet - 23, rue du Renard - 75004 Paris

71 92 Oui je désire recevoir, sans engagement de ma part, le dossier de présentation de l'offre EasySky l'Internet par satellite.
Coupon à retourner à Easynet - EasySky
23 rue du Renard - 75004 Paris ou par fax au 01 44 54 70 01
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville ..... CP .....

easynet, l'internet facile

BEAUTÉ ARTISTIQUE Encore une image qui vous donne un aperçu du fantastique travail artistique effectué sur Ultima Ascension. Magnifique !

Et ce début de neuvième épisode ? Eh bien les huit sanctuaires des vertus ont été corrompus par le Gardien, engendrant une ère de destruction. De plus, la manipulation mentale des citoyens leur fait oublier honneur, amour, spiritualité, etc. Vous vous sentez peut-être un peu perdu, non ? Pas de panique. Si le contexte d'Ultima Ascension reste dans la lignée de la saga, Richard Garriot assure qu'il n'est pas nécessaire de connaître les précédents opus pour y jouer.

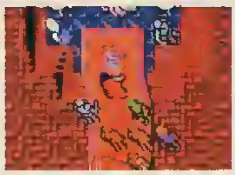
Étant donné qu'il s'agit du chapitre final des aventures de l'Avatar, Richard Garriott et son équipe ont décidé de suivre la règle du « plus de » et ce pour chaque facette du jeu, en commençant par l'interface. Dès l'installation, vous serez immergé dans le jeu sans le moindre menu. Mais rassurez-vous, tout sera fait pour vous familiariser avec les nouvelles instructions : du combat à l'inventaire en passant par l'invocation de la magie. Même si le système de contrôle d'Ultima Ascension n'est pas calqué sur une approche totalement arcade comme Ultima VIII (le plus gros reproche fait à cet épisode), les concepteurs ont tout de même été

Pour les combats, un grand nombre de coups différents seront possibles, selon l'arme utilisée.

MADAME IRMA La diseuse de bonne aventure vous aide toujours à créer votre personnage grâce à un jeu de tarot et diverses questions.

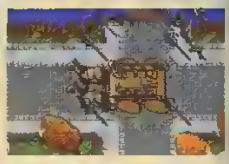
Chronologie d'un mythe (3)

1990 : ULTIMA VI



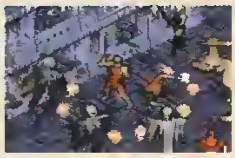
Ultima VI débarque sur PC. Il célèbre les dix ans de la licence avec la sortie d'un livre officiel *Ultima*. Cet épisode traite de la tolérance et par la même du racisme. Les gargouilles servent d'exemple.

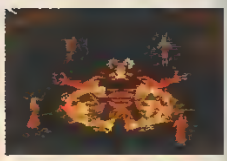
1992 : ULTIMA VII



Ultima VII est le dernier Ultima « indépendant » d'Origin puisque la petite société est rachetée par Electronic Arts la même année. Cet épisode jette un regard sur la société et, plus particulièrement, sur les disparités entre les milieux sociaux. Dans la foulée, Labyrinth of Worlds voit le jour.

1994 : ULTIMA VIII





Ultima VIII fait une apparition très mitigée. Les *fans* sont déçus mais Richard essaye tout de même de faire passer un message. Est-il facile de rester fidèle à ses convictions avec le poids d'une société à gérer ?

Du dessin à la modélisation

Comme la majorité des jeux actuels, Ascension nécessite le travail d'un concepteur. Celui de Ultima Ascension s'appelle Scott Jones. Passionné de scorpions et du réalisateur japonais Hayao Miyazaki (le Walt Disney asiatique à qui l'on doit *Totoro*), il est aussi très doué pour les dessins qui s'inspirent de l'univers médiéval fantastique de la saga des Ultima.

Papier peint

Scott Jones s'occupe de concevoir les dessins originaux qui sont ensuite transcrits sous forme de modèles 3D.

Colorisation

Un simple crayonné en noir et blanc passe d'abord par le stade de la validation dans le bureau de Richard Garriot. Ensuite, on passe à la mise en couleur et surtout à la modélisation en 3D, pour un résultat redoutable dans le jeu.

Games
Live the experience'
Sound Blaster Live! Player 1024 et FourPrintSurround
CREATIVE
www.creative.com

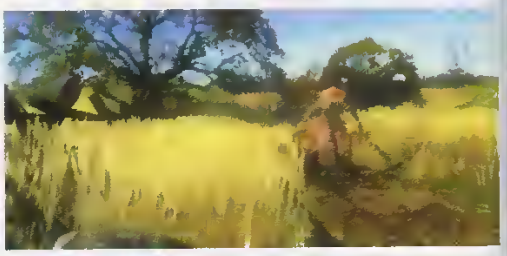
influencés par la production ludique sur console. Pour être plus précis, ils ont spécialement apprécié le style de Final Fantasy VII. Bien que les combats de ce dernier ne se déroulent pas en temps réel comme ceux d'Ultima Ascension, ils ont trouvé assez ingénieuse l'utilisation transparente des menus et des commandes. Ultima a donc été optimisé de la même manière. Le curseur change aussi de couleur pour indiquer le pourcentage de réussite d'une commande : vert pour la réussite assurée, jaune quand on a une chance et rouge quand il ne reste que peu d'espoir.

Combats, magie et interaction

Une aire d'entraînement est également à disposition du joueur pour étudier les commandes de combat. Chaque arme du jeu possède plusieurs variations au niveau des attaques. Pour les exécuter, des séries de commandes différentes sont enregistrées en temps

FEU D'ARTIFICE Les sorts de magie bénéficient d'effets graphiques vraiment impressionnants, exploitant parfaitement les cartes 3D.

réel. Six parties du corps de l'Avatar sont dorénavant gérées indépendamment : la tête, le torse, les bras et les jambes. Reste à savoir pour le joueur quels sont les meilleurs objets, parmi des centaines disponibles dans le jeu, pour les équiper. Encore plus fou, l'univers d'Ultima Ascension recense plus de 200 personnages



COMME AU CINÉMA Cette scène fait partie de l'introduction du jeu. Une colonne invoquée par le Gardien est sur le point de déranger ce paysan.

non joueurs (des personnages contrôlés par l'ordinateur). Chacun d'entre eux, même les gardes, vous racontent des histoires différentes et possèdent leur propre agenda. Ils sont aussi tous dotés de la parole. Fini le temps des longs textes « presque » ennuyeux ! Afin de mieux communiquer l'aspect émotionnel du titre, des artistes ont passé des milliers d'heures sur la réalisation de superbes cinématiques. Elles interviennent systématiquement à des points-clés du scénario. À cela s'ajoute une qualité sonore d'enfer. En effet, Origin s'est équipé pour l'occasion du premier studio THX de l'industrie du jeu vidéo. Grâce à cet investissement, les bruitages sont très raffinés et moyennant une installation spéciale, il est possible de jouer à Ultima Ascension en Surround.

Ultima Ascension sera le tout premier jeu à implémenter le procédé sonore THX.

L'une des innovations les plus impressionnantes d'Ultima Ascension réside aussi dans la gestion des conditions climatiques. Il pleut, il neige et la Terre tourne autour du Soleil de façon logique. On peut même observer ce dernier depuis son lever jusqu'à son coucher. Le souci du détail va même encore plus loin puisque chaque goutte d'eau est réellement prise en compte par le moteur 3D. Ainsi, lorsque l'Avatar se place sous une tôle ou un autre abri, il reste au sec.

Ultima Ascension s'annonce donc tout à fait à la hauteur des espérances, avec une période de bêta-test annoncée sur plusieurs mois. Pour conclure cette épopée fantastique, Richard Garriott, *alias* Lord British, et son équipe ont réalisé un travail tout à fait ULTIME ! ■

- Tommy François

L'après-Ultima IX ?

Vous l'avez compris, Ultima X ne verra jamais le jour. Origin estime qu'il n'est plus viable de développer des jeux d'aventure Solo. Lorsque le développement d'Ultima Ascension sera terminé, Origin Systems travaillera uniquement sur des titres *on-line*. Tout le monde attend l'inévitable conversion de l'univers Wing Commander sur Internet, mais pour l'instant, ce nom semble tabou. En attendant, le premier des trois projets annoncés sera Ultima Online2. Ce dernier a été annoncé le 24 septembre dernier par Origin (http://www.uo2.com).

RÊVEUR ? Lord British, est toujours en quête de nouvelles idées.

En tout cas, Richard Garriott n'a qu'un regard lointain sur le projet puisqu'il est chargé du deuxième projet *on-line* d'Origin. Le concept est top secret mais Richard a eu la gentillesse de nous révéler qu'il s'agit d'un jeu d'aventure futuriste dont les costumes s'inspireront de la mode à la sauce Jean-Paul Gaultier. Metropolis est aussi une source de recherches pour l'architecture du jeu. Bref, Richard élabore un nouvel univers fantastique. Quant au troisième, nous savons tout juste qu'il existe...

CITÉ MAGIQUE Chacune des villes dédiées à l'une des vertus reprend une atmosphère et une architecture spécifique. Ici Moonglow, la ville des magiciens.

Home cinema Internet
Digital music
Games

Live the experience

* Vivez l'Experience

Sound Blaster Live! Platinum

Prenez les commandes d'un studio professionnel pour votre PC, avec le DSP EMU 10K1, le full duplex matériel, les effets temps réel, un sampler 32Mo, 1024 voix de polyphonie, les connecteurs audio numériques et analogiques sur rack dédié et une suite logicielle signée Steinberg (Cubasis VST, Recycle, Wave Lab). Sound Blaster Live! Platinum : la solution audio numérique professionnelle pour que jaillisse la musique

CREATIVE

Montée en altitude

Flight Simulator 2 000 | La nouvelle envolée de Microsoft variera les plaisirs...

Pour info
- ÉDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Microsoft
- GENRE simulation aérienne
- SORTIE décembre

PRÊT À ATTERRIR Le Boeing 737-400 affiché dans toute la gloire de ses nouvelles textures alors qu'il s'apprête à s'aligner dans l'axe de la piste d'atterrissage.

Un simulateur aussi vénérable que Flight Simulator ne pouvait manquer le tournant du siècle. Aussi Microsoft s'apprête à lancer cette nouvelle mouture qui promet un éventail d'aéronefs impressionnant, prêts à s'ébattre dans des paysages encore plus beaux !

Une fois encore, Microsoft et son incontournable simulateur de vol civil, Flight Simulator, vont nous permettre de réaliser virtuellement le vieux rêve d'Icare. Aux huit aéronefs déjà présents depuis Flight Simulator 98 s'ajouteront deux nouveaux avions long-courrier, et non des moindres puisqu'il s'agit du Boeing 777-300 et du fameux Concorde. Tous ces avions semblent bénéficier d'un souci du détail largement supérieur à ce que nous laissait voir Flight Simulator 98, et on remarque en particulier les surfaces transparentes des verrières. Vous aurez aussi l'occasion de découvrir l'architecture virtuelle de six villes : Paris, Londres, New York, Los Angeles, Chicago et San Francisco. Elles se composent maintenant de bâtiments beaucoup plus nombreux, et Flight Simulator 2 000 permettra l'insertion dans les paysages d'autres objets 3D variés tels que des véhicules, des bateaux, des tours et d'autres encore.

Destinations de rêve

Mais la vraie différence apportée par Flight Simulator 2 000 tiendra sans doute dans le nombre ahurissant d'aéroports que vous pourrez choisir comme point de départ, d'escale, ou d'arrivée. En effet, des 3 000 représentés dans la précédente version, on passe à plus de 20 000 aéroports modélisés dans celle-ci ! Les paysages seront représentés par des jeux de texture beaucoup plus variés, que ce soit pour illustrer les paysages de campagnes ou urbains.

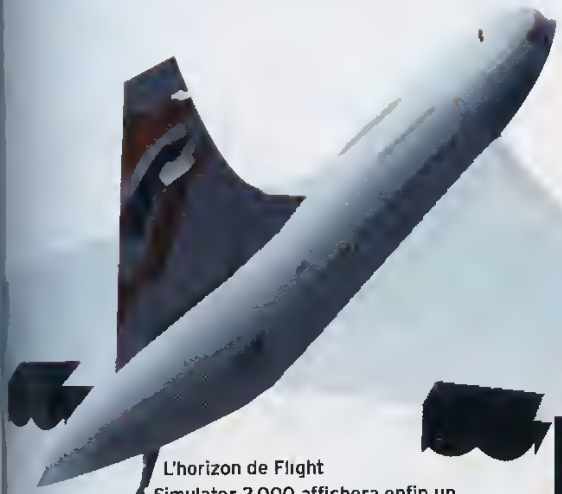
LES INSTRUMENTS DU CESSNA Cette vue permet d'apprécier le travail réalisé sur les nouveaux tableaux de bord.

COMME EN VRAI ! Obtenez une licence de pilote virtuel

Après Flight Safety International l'année dernière c'est au tour de l'Aéroclub de France, en partenariat avec Microsoft, de reconnaître les mérites du virtuel. Ainsi, ce dernier vient de créer un site Web, Aeroclub.com (http://www.aeroclub.com) qui permettra aux pilotes virtuels de recevoir une licence de pilote officielle ! Un questionnaire à choix multiples (portant sur la navigation, la météo, l'histoire, etc.) permettra d'obtenir une licence théorique et une série d'épreuves pratiques, sur CD-ROM, permettra quant à elle l'obtention d'une véritable licence. Pour motiver tout le monde de nombreux prix seront à gagner (des jeux Flight Simulator 2000 à un véritable avion Aérospatiale-Matra TB 20 !)

K/DR

SITE POUR PILOTES VIRTUELS Le site Aeroclub.com vous permettra d'obtenir une licence virtuelle de pilote.



LE CONCORDE EN VOL En vue extérieure, on peut observer les effets de lumière dynamiques sur le fuselage des avions.

L'horizon de Flight Simulator 2 000 affichera enfin un agréable dégradé de couleurs, et des transitions entre le jour et la nuit très progressives et réalistes.

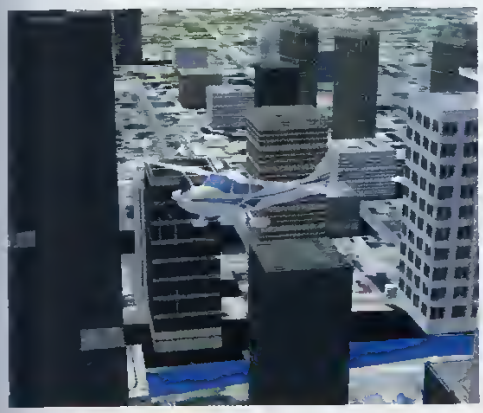
La pluie et le beau temps

Les reliefs, jusqu'ici représentés par des amalgames de polygones assez grossiers, seront dessinés à l'aide d'un nouveau système d'élévation en 3D, encore plus sophistiqué que celui que l'on pouvait trouver dans le tout dernier simulateur de Microsoft, Combat Flight Simulator. Les conditions météorologiques ne seront pas en reste, puisque vous pourrez animer le ciel à partir de données réelles, ou à l'aide d'un système de menus complet.

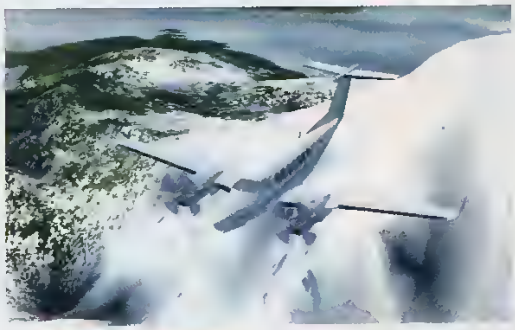
Pour les passionnés qui en veulent toujours plus, la cuvée an 2 000 de Flight Simulator se déclinera en deux versions. En plus des caractéristiques que nous venons de décrire, une édition Professionnal comprendra de nombreux bonus. Le nombre total d'aéronefs sera porté à dix, avec l'addition de deux avions à hélice, le Mooney Bravo et le bimoteur Beechcraft King Air 350. Six villes de plus seront représentées dans le plus grand détail, en l'occurrence Boston, Washington, Seattle, Berlin, Tokyo et Rome. Pour ceux qui souhaitent s'entraîner au vol aux instruments, deux tableaux de bord en haute résolution seront aussi inclus. Enfin, pour les vrais spécialistes, l'édition Professionnal comprendra deux éditeurs permettant de modifier les paramètres de dynamique de vol de chaque avion et les tableaux de bord. Que vous choisissiez, selon votre degré d'expertise, la version Standard ou Professionnal, Flight Simulator 2 000 s'annonce prêt à contenter le désir d'évasion de tous les pilotes virtuels. ■

- Frédéric Letourneau

Flight Simulator 2 000 passe à plus de 20 000 aéroports modélisés !



LES GRATTE-CIEL DE CHICAGO Difficile de résister à la tentation offerte par tout simulateur civil d'effectuer quelques virages serrés autour des gratte-ciel d'un centre-ville !

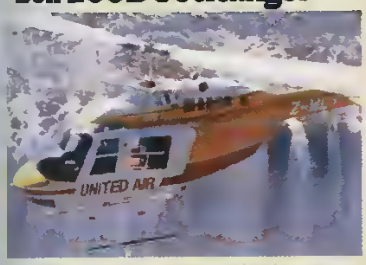


AU-DESSUS DES MONTAGNES Dans Flight Simulator 2 000, les reliefs montagneux méritent enfin leur nom, dessinés tout en courbe, comme dans la réalité.

Un choix d'envergure

Flight Simulator 2 000 ne fait que confirmer la suprématie du simulateur de Microsoft en terme de variété d'aéronefs. En effet, à côté des classiques monomoteurs ou bimoteurs que l'on classe dans la petite aviation civile, il est le seul simulateur à inclure aussi un hélicoptère, le Bell 206B JetRanger, mais aussi un planeur, le Schweizer 2-32. Avec l'addition du Concorde et du Boeing 777-300, il offrira aussi, en standard, le plus grand choix dans la catégorie des long-courriers, uniquement représentée dans Flight Simulator 98 par le Boeing 737-400. Pour ceux qui veulent appréhender l'aviation dans sa dimension la plus large, on ne peut tout simplement pas trouver mieux !

Bell 206B JetRanger



Flight Simulator 2 000 est le premier simulateur de vol civil à proposer des hélicoptères. En l'occurrence, ce superbe modèle Bell

Concorde

Si vous n'avez pas les moyens de vous payer un aller-retour Paris-New York en Concorde, vous pourrez toujours le piloter !

Schweizer 2-32

C'est sensationnel, non polluant, c'est un planeur et vous pourrez en piloter un dans Flight Simulator 2 000 !

DU HAUT DES PYRAMIDES Lara Croft, *alias* Lara Weller, en plein effort. Qui a dit que les femmes ne devaient pas faire de sport ?

La belle et les bêtes

Tomb Raider IV, la révélation finale

Lara Croft revient en pleine forme.

Pour info

- EDITEUR **Eidos**
- DEVELOPPEUR **Core Design**
- GENRE **action/aventure**
- SORTIE **décembre**

Que tous ceux qui ne connaissent pas Lara Croft lèvent le doigt. Personne ? Allez, ne soyez pas timides. Il y en a forcément qui ne la connaissent pas. Comment ? Non, monsieur, ce n'est pas une vendeuse de voitures ! C'est la belle aventurière qui vient nous rendre son habituelle visite de Noël. Enfin habituelle, Lara nous revient tout de même bardée de nouvelles armes, d'ennemis plus intelligents et d'une plastique encore plus sexy, et tout ça dans un décor égyptien de rêve. Que demander de plus ?

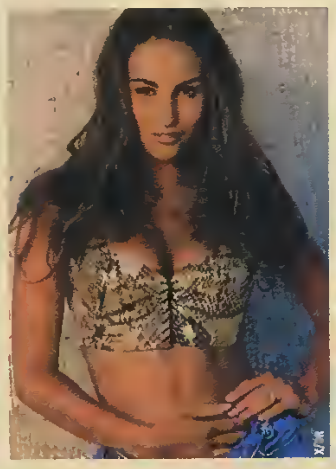
Les belles filles d'Hollywood

L'adaptation des aventures de Lara Croft au cinéma est un feuilleton à rebondissements ! Le choix de l'actrice devant incarner Lara a été fort difficile. On a parlé de Catherine Zeta-Jones, de Demi Moore ou de Jennifer Lopez, le nom de Vanessa Demouy avait même été évoqué. Il semble que l'on ait échappé au pire puisque la Paramount, détentrice des droits, a fixé son choix sur Liz Hurley, qui a l'avantage d'être britannique. Le scénario est en cours d'écriture et la sortie prévue pour l'été 2001.

UN PHANTASME REALISÉ La beauté virtuelle prend chair sur grand écran

JENNIFER LOPEZ
■ Plastique irreprochable, n° 1 au top 50 US, la belle Jennifer Lopez était peut être un rien trop latine pour jouer les aristos britanniques ..

VANESSA DEMOUY
■ Un temps évoquée, la plantureuse Vanessa semble avoir été définitivement écartée. C'est vrai qu'une Française pour jouer une Anglaise...



LIZ HURLEY
■ Belle, british et . . amplement pourvue, Liz Hurley semble être le choix définitif pour donner vie à notre archéologue préférée.

Soyons francs. Alors que le premier Tomb Raider avait été un immense succès, tant auprès du grand public que des joueurs les plus passionnés, et que le deuxième, en dépit d'un scénario un peu faible, n'avait fait qu'ajouter à la gloire de la belle archéologue, le troisième jeu consacré aux aventure de Lara avait quelque peu déçu. Les joueurs « professionnels » lui avaient reproché son manque d'innovation. Les autres, les fans des deux sexes de 7 à 77 ans qui l'avaient attendue avec tant d'impatience, n'avaient en grande majorité jamais fini le jeu, découragés par l'extrême difficulté de l'aventure. La déception fut telle que beaucoup se sont même demandé si Tomb Raider IV (qui était déjà en préparation à ce moment) s'imposait vraiment. D'autant que de nombreux jeux, dont certains excellents, reprenant le principe de Tomb Raider, se sont mis à foisonner entre-temps. La belle semblait dépassée dans le genre qu'elle avait créé. Heureusement, dans un sursaut d'orgueil, les développeurs du jeu (à savoir ceux de la société Core Design, basée en Angleterre) ont décidé de ne pas se laisser doubler par la concurrence. Au lieu de répondre aux innombrables critiques avec la langue de bois et s'endormir sur leurs lauriers, ils ont décidé d'en tenir très précisément compte. C'est donc en quelque sorte un retour aux sources qu'ils ont opéré avec le quatrième volet de la saga Lara Croft.
Retour aux sources pour Lara également, qui pour une fois n'ira pas au devant des ennuis, ce sont eux qui vont venir la trouver. Partie rendre visite à son vieux professeur d'archéologie en Égypte, notre aventurière préférée va tomber sur un mystérieux trafic d'anciennes reliques, qui bien sûr va la mener à d'encore plus sombres affaires...

Alors que les précédents jeux nous avaient habitués à des voyages autour du monde aux buts mal définis, les sables et villes d'Égypte vont cette fois être le décor unique de l'aventure. Le choix du pays des pharaons n'est pas un hasard : la partie égyptienne de Tomb Raider I avait été la préférée des joueurs, et est encore la plus souvent citée dans les sondages menés par les auteurs du jeu. En fait, ils ont tenu compte de toutes les doléances et ont tenté d'y remédier. Ainsi, beaucoup de joueurs étaient las d'avoir à chaque fois à mener un véritable génocide contre la gente animale. Ce sont donc essentiellement des créatures issues de la

Tomb Raider IV s'annonce comme un rude coup pour la concurrence de Lara.

■ **MAIS POURQUOI FAIT-ELLE ÇA ?** Vingt minutes de cinématiques éviteront aux joueurs de se perdre dans le scénario.

INVISIBLE WOMAN Pour ne plus gêner la vue, Lara se fait transparente lorsque la caméra est derrière elle.

Lara Croft, femme vénale ?

L'intrusion de Lara Croft dans la publicité n'a échappé à personne. Ce n'était en fait que le début d'une grande campagne de *merchandising*, qui va atteindre son sommet à la sortie de Tomb Raider IV. Blousons, stylos, bouquins, etc. Lara va être partout, pour le plus grand plaisir de ses *fans* mais avec, peut-être, le risque de lasser ?

À VENDRE Après l'offensive Star Wars, vous n'échapperez pas au *merchandising* Tomb Raider.

X/DR

ÉCRIRE Pointes aussi fines que le minois de la belle, qui n'a pas rêvé d'avoir Lara entre ses doigts ?

X/DR

BAROUDER Ce blouson ressemble furieusement à celui qu'elle porte dans ses excursions en montagne

X/DR

TOUT SAVOIR Peut être ne faut-il pas prendre l'expression « lara dans la peau » trop au pied de la lettre...

BELLE GAZELLE Regardez avec quelle agilité notre Lara sautille. Fabuleux !

mythologie antique que Lara devra affronter – en dehors de quelques animaux locaux fort peu sympathiques tels les scorpions et les serpents venimeux. Autre reproche fait à Tomb Raider III, le caractère désuet des graphismes. L'équipe chargée du *design* n'avait tenu aucun compte des progrès effectués en matière de 3D depuis la version précédente. D'horribles objets en 2D encombraient encore le paysage, et les adversaires de Lara étaient d'une laideur schématique d'un autre âge. Tout cela est bien fini. Dans la version que nous avons pu admirer, les textures et architectures sont parfaites, d'une finesse rare et sans aucun soupçon de flou, comme c'est trop souvent le cas. Les temples sont en outre superbement reconstitués (et imaginés), pleins de détails très justes, et d'une construction très cohérente.

Mais ce sont les ennemis qui impressionnent le plus. Graphiquement, ils ne sont plus comparables du tout avec ceux des jeux précédents. D'une finesse qui met Tomb Raider IV à égalité avec les meilleurs jeux du moment, leurs mouvements sont si précis et si réalistes qu'on jurerait qu'ils ont été réalisés par *motion capture*. Leur intelligence artificielle est aussi, pour ce que nous avons pu en voir, une des meilleures qui existent à ce jour. Ils ne se contentent pas de foncer sur Lara, mais la suivent quand elle s'entuie.

Entre les deux yeux

La vieille tactique qui consistait à aller se réfugier en haut d'un objet ne fonctionnera plus non plus. Non seulement les monstres contournent les obstacles, mais ils sont capables de grimper sur n'importe quelle hauteur et ne se gênent pas pour le faire. Autre nouveauté de taille, comme dans Rogue Spear ou Sin, les points d'impact sont gérés. Cela signifie que les résultats sont différents selon la zone du corps que le

Lara dispose d'un équipement à faire pâlir d'envie les plus machos des guerriers virtuels.

INTERDIT AUX TOURISTES Il ne faudra pas perdre trop de temps à admirer les décors, désormais les ennemis peuvent sortir de terre.

MONTE CRISTO
MULTIMEDIA

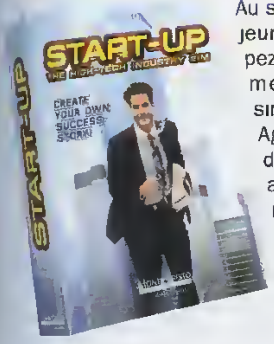
Business Simulators

Rejoignez une Start Up en plein décollage...

Leader des jeux vidéo de simulation économique destinés au grand public, nous recherchons des :

Ingénieurs de Développement

Paris



Au sein d'équipes de développement jeunes et dynamiques, vous participez à la conception et au développement d'un nouveau jeu de simulation.

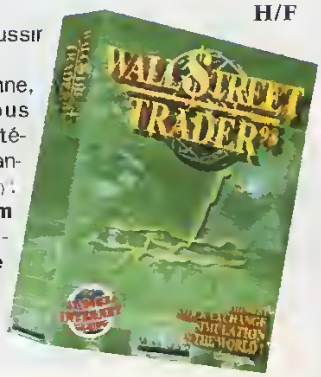
Agé de 25/30 ans, vous justifiez d'une expérience d'au moins 2 ans en développement de jeux et maîtrisez impérativement DIRECT X, le C et C++.

Votre autonomie et votre dynamisme sont vos atouts pour réussir dans ce poste.

Si le monde du jeu vous passionne, si l'ambiance "Start Up" vous attire et si l'économie vous intéresse, merci d'adresser votre candidature, **par e-mail** (format WORD) : **informatique@michaelpage.com** ou par courrier, sous la référence **IGI201085** à **Guillaume Ibled.**

159 avenue Achille Peretti 92522 Neuilly-sur-Seine cedex

H/F



Michael Page
INFORMATIQUE
www.michaelpage.fr

---

développez des jeux (pour nous)

winwise

Nous **cherchons** de vrais développeurs/concepteurs aimant le C++ et si possible la 3D, l'animation, l'intelligence artificielle ou le réseau.

Objectif : réaliser des jeux pour l'Internet

Profils : démo maker, développeurs C/C++, ingénieurs grandes écoles, nerds, geeks, anciens lecteurs de jeux et stratégie, et pourquoi pas vous ?

Autres expériences utiles : développement web, DirectX, outils de développement Microsoft

Postes en CDI
Salaires entre 200 et 320 KF brut hors primes.

Winwise

Candidatures et renseignements :
games@winwise.fr
ou Winwise, 16 rue Saillon 75002 Paris

■ MENACES SOURNOISES L'élaboration des ennemis a bénéficié d'un grand souci d'originalité : Ils sont partout !

joueur atteindra : la tête, le torse ou les jambes. Attendez de combattre des squelettes (qui se servent en plus très bien de leurs boucliers) et vous comprendrez. D'autres ennemis sont carrément invulnérables aux armes classiques, et il faudra faire preuve de ruse pour s'en débarrasser. Heureusement, pour faire face à ces nouveaux défis, Lara a été équipée en conséquence. Son inventaire a complètement changé, et pour cause : désormais, la belle pourra combiner deux objets, se fabriquant ainsi un pistolet à visée laser, ou tenant son arme d'une main et une torche de l'autre. Cela lui permettra de viser soigneusement ses ennemis pour leur loger une balle entre les deux yeux, ou de faire basculer les plus résistants dans des abîmes sans fond !

Les monstres, plus intelligents que jamais, iront jusqu'à monter sur des blocs pour vous retrouver.

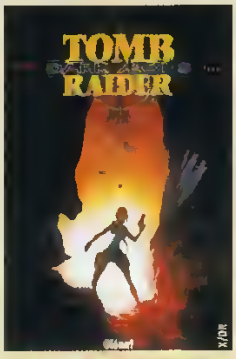
Une fille très expressive

Elle devra aussi, face à certaines divinités peu aimables, se servir d'armes mystiques très spéciales. Ainsi, une arbalète lui permettra d'actionner certains interrupteurs hors de sa portée ! Car là où l'on renoue également avec ce qui avait fait le succès de la série, c'est que ce nouveau Tomb Raider ne sera pas « 100 % action » avec quelques sauts délicats. Les énigmes (généralement de type puzzle, avec des mécanismes à compléter, des codes à trouver, etc.) font leur grand retour, pour le grand plaisir de tous ceux pour qui jeu vidéo ne rime pas forcément avec tir à gogo ! Fini aussi de déplacer des blocs de plusieurs tonnes d'un coup d'épaule, les objets (désormais tous utilisables, vive la 3D !) étant de taille plus réaliste. Le scénario nous sera en outre bien expliqué étape par étape par des scènes cinématiques dans lesquelles Lara, telle Rynn, l'héroïne de Drakan, remuera enfin les lèvres en parlant !
En revanche, elle restera toujours désespérément muette au cours de l'aventure elle-même, se contentant toujours de ses petits gémissements sexy. Vous vous en doutez, j'ai gardé le meilleur pour la fin :
Lara elle-même. Très loin du petit tas de pixels qui fit fantasmer tout le monde dans le premier jeu, elle est plus fine que jamais. Son visage est enfin expressif et harmonieusement dessiné, ses rondeurs (mises en valeur par sa taille de guêpe) n'ont plus rien de carré, bref, elle est charmante, craquante, parfaite. Elle sait pourtant se faire oublier en cas de besoin, devenant transparente par moments pour ne pas cacher des éléments importants du décor. On a vraiment le sentiment que rien n'a été négligé pour nous faire oublier les errements de Tomb Raider III. Et puis, même si elle nous a un peu déçus, comment ne pas tout pardonner à une fille comme Lara ? ■

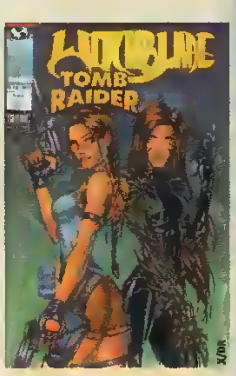
- Rémy Goavec

Des cases et des bulles

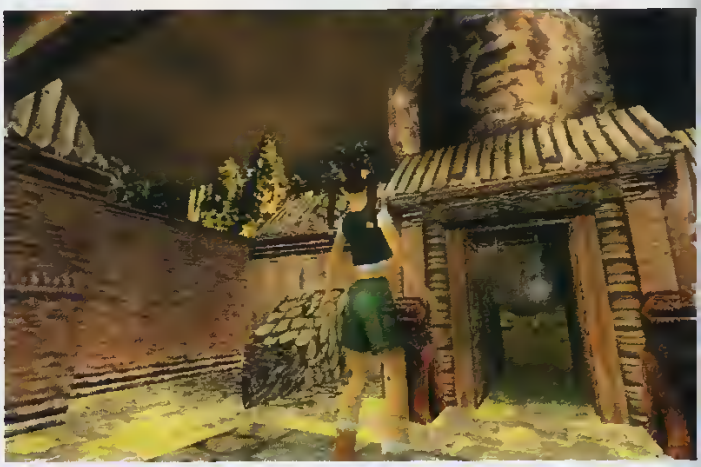
Concours de T-shirts mouillés aux États-unis ou belle « bodybuildée » en France ? Le premier *comics* consacré à la belle sortit en 1997 aux États-Unis, et notre aventurière s'y trouvait en compagnie de la belle Witchblade. Dessinée par Michael Turner, star du *comics*, la bande dessinée connut un tel succès qu'une suite lui fut donnée fin 1998, à la sortie de Tomb Raider III. La version française de Lara Croft en bande dessinée est sans doute plus intéressante. Si le dessin est parfois un peu triste, la scénariste a tenu à nous rappeler que la belle est autant femme de tête que femme d'action, en la lançant sur les traces de son ancien professeur d'archéologie.



TOMB RAIDER : DARK AEONS
Fréon et Alice
Éd. Elénat (env. 80 F).
Technologie, Amazonie et théories du complot sont au rendez-vous de cette BD française.



TOMB RAIDER/WITCHBLADE
Michael Turner
Éd. Semic (env. 35 F)
Dans ce très beau *comics*, Lara a une équipière des plus séduisantes. Vers qui votre cœur balance-t-il ?



■ COUP DE JEUNE Dans Tomb Raider IV, vous pourrez incarner Lara alors qu'elle n'a que 16 ans. Regardez ses nattes et son petit short vert, elle n'est pas mignonne comme ça ?

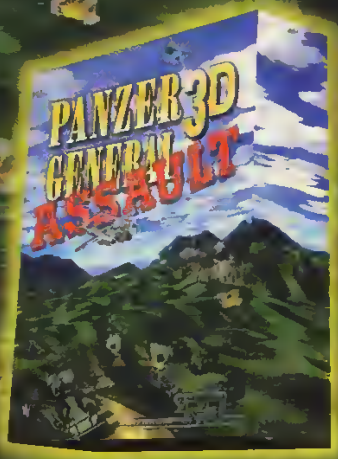
PANZER GENERAL 3D ASSAULT

LA NOUVELLE DIMENSION DU CHAMPS DE BATAILLE !

Entrez dans la nouvelle ere des jeux de stratégie !
Positionnez vos troupes dans un champs de bataille en 3D et explorez-le sous tous ses angles.
Les forêts brûlent, les villes partent en poussière, c'est tout le champs de bataille qui se modifie sous vos actions.
Choisissez votre camp (anglo-américain, allemand, et même français) et préparez-vous à des combats intenses !

la caméra peut évoluer librement à 360 degrés et même zoomer

les décors et les animations fantastiques



www.panzergeneral3.com

TLC Edusoft • 53, av. de l'Europe 80080 AMIENS • Tél : 0 803 020 010

L'infiniment petit

Les Fourmis | Bernard Werber transmet sa passion des fourmis à Microïds.

Pour info
- ÉDITEUR Microïds
- DÉVELOPPEUR Microïds
- GENRE gestion stratégie/aventure
- SORTIE fin novembre

VICTOIRE Ma première victoire. L'attaque fut aussi brouillonne qu'efficace. Il faut reconnaître qu'il n'est pas facile de suivre correctement le déroulement des combats.

Bernard Werber a beau vouloir se débarrasser de son étiquette « Fourmi », il n'a pas rechigné à participer au développement d'un jeu les mettant en scène. J'espère que vous ne les avez pas en horreur car, en extérieur comme dans leur fourmilière, vous allez les voir partout !

Près de vingt facteurs définiront l'intelligence artificielle des fourmis.

Les Fourmis, on a commencé à vous en parler dans le dernier numéro de *Gen4*. Dans un univers en 3D donc, vous vous occupez d'une fourmilière. À l'intérieur de cette fourmilière, vous assurez l'élaboration et le développement de votre colonie, tandis qu'à l'extérieur, vous vous occupez de sa défense et de son expansion. En gros, voilà le concept du jeu. Celui-ci commence à prendre sérieusement forme, comme vous pouvez le voir. L'interface est très riche et se révèle à la fois simple et complexe. Elle nécessite quand même une certaine phase d'apprentissage. Les options du jeu sont nombreuses, rien que la construction des salles dans votre fourmilière vous laissera le choix entre 15 structures différentes (salle d'entraînement, couvoir, chambre nuptiale, etc.), et le même souci de détail se retrouvera à tous les niveaux. Gérer la charge d'une fourmilière entière n'est pas une mince affaire, vous aurez à préciser dans vos préférences les profils d'activités de vos fourmis, leurs diverses formations, tout en faisant face aux imprévus.

Cyber fourmilière

Au premier abord, l'ensemble du jeu est déconcertant. Il faut dire qu'il fourmille d'idées (humour !). Observez par exemple ces petites icônes qui se baladent au-dessus de vos diligents insectes et sur le bord de l'écran. Ces icônes représentent chaque

AU SECOURS ! Cette espèce de paire de mandibules sur pattes attaque l'une de mes escouades. Mes guerrières ont la trouille et fuient, les lâches.

LA FOURMILIÈRE Voici l'aspect gestion du jeu. Ici, vous êtes à l'intérieur de votre fourmilière et vous devez l'agencer, un peu à la manière de Dungeon Keeper.

Un milliard de milliards

« Pendant les quelques secondes qui vont vous être nécessaires pour lire ces 4 lignes, 40 humains et 700 millions de fourmis sont en train de naître sur Terre. » Voilà la première phrase de l'excellent roman de Bernard Werber qui nous explique pourquoi la fourmi est l'espèce la plus répandue sur Terre. Une fourmilière de un mètre de haut peut comporter 50 étages souterrains et autant au-dessus du sol. Imaginez aussi, qu'en un an, ces fourmis peuvent expulser quatre tonnes de gravier et creuser 120 kilomètres de couloirs praticables. Effarant !

LE VENT EN POUPE Bernard Werber est certainement l'un des auteurs français les plus reconnus. Il finit en ce moment le deuxième volume des *Thanatonautes*.

formation de fourmis (différentes déclinaisons de guerrières, exploratrices, etc.). Ainsi, vous savez immédiatement qui se trouve où, et les ordres sont donnés rapidement d'un simple clic, pour autant que le groupe sélectionné ne se trouve pas alors à l'autre bout de la carte. Les points d'exclamation représentent quant à eux les prédateurs. Vos ennemis seront signalés par des points rouges. De l'action et des batailles, il y en aura, les confrontations devraient même être assez épiques, voir grouillantes.

Un milliard de mandibules

Mais attention, vos fourmis ont leur propre intelligence et si elles s'aperçoivent qu'elles n'ont aucune chance contre leurs adversaires, elles fuient. L'intelligence artificielle se veut en effet très poussée, et si vous parvenez à développer la fourmilière idéale, vous devriez carrément pouvoir l'observer vivre sa vie. Une fourmilière virtuelle sur ordinateur, décidément, on n'arrête pas le progrès.

Mais la gestion et la stratégie ne sont pas tout, Les Fourmis comportera également sa part d'aventure. Et là aussi la profondeur de jeu devrait être conséquente. Les romans de Werber peuvent vous donner une idée de ce qui vous attend en la matière. Espérons simplement que ces trois pôles d'intérêt (gestion/stratégie/aventure) trouvent un aussi heureux équilibre que celui d'autres *softs*, comme Dungeon Keeper, car pour le moment tout ceci paraît quand même d'une approche difficile. Il serait dommage que par un excès de minutie, le joueur soit perdu dans un système de gestion trop complexe freinant le rythme du jeu. Rendez-vous le mois prochain ! ■

- Noël Chanat

PROMENADE J'ai désigné un groupe d'exploratrices pour observer les alentours de la fourmilière. Les fleurs sont jolies.

Les combats devraient être épiques, voire grouillants !

Q&R

BERNARD WERBER
Auteur de *Les Fourmis*

Êtes-vous un passionné d'informatique ?
J'ai commencé avec un Oric que je branchais sur mon magnétophone et mon téléviseur afin de développer mes propres jeux et des traitements de texte. J'ai donc appris la programmation pour jouer et pour écrire. Les deux n'étant pas très loin au niveau du plaisir que j'y prends. La seule fois où j'ai connu un plaisir supérieur avec le jeu, c'est à la découverte de Civilization qui est, à mon avis, une réflexion sur l'humanité.

Pensez-vous que les technologies soient assez développées pour reproduire l'intelligence d'organismes simples ?
Je pense que cela ne peut que s'améliorer et que dans deux ou trois ans, nous devrions voir des organismes virtuels qui réagiront pratiquement comme des organismes vivants. Nous aurons non seulement une intelligence artificielle à la hauteur mais également une notion qui me semble très importante : la conscience artificielle. C'est-à-dire que les pièces prendront conscience qu'elles sont dans un décor

L'attraction terrestre

Theme Park World | La suite du meilleur simulateur de parcs d'attractions.

Pour info

- ÉDITEUR **Electronic Arts**
- DÉVELOPPEUR **Bullfrog**
- GENRE **sim-parc d'attractions**
- SORTIE **décembre**

LES ENFANTS D'ABORD Les seuls visiteurs des parcs de Theme Park World sont des enfants. Et tout est fait pour leur plaire. Alors qu'une bonne paire de claques suffirait largement !

MAL DOSÉ Voilà comment les enfants ressortiront de vos montagnes russes si vous les construisez trop «extrêmes».

Construire un parc d'attractions au réalisme époustouflant. En diriger les employés afin qu'ils soient aussi performants que possible. Visiter son parc de n'importe quel point de vue et essayer ses attractions. C'est tout cela et bien plus encore que propose Theme Park World !

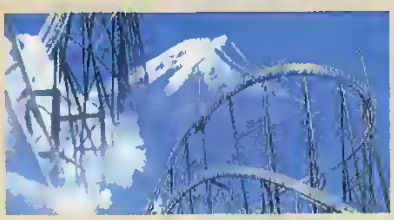
Au commencement était Theme Park. Puis longtemps, bien longtemps après, apparu RollerCoaster Tycoon qui finalement, n'était qu'une pâle copie du premier. Bien meilleure, certes, mais une copie tout de même. Eh bien oubliez Theme Park, oubliez RollerCoaster Tycoon qui vont bientôt faire office de reliques d'un autre âge. Après avoir vu comment Theme Park World tournait, ma frustration de ne pas avoir la version définitive dans mon lecteur CD a été éprouvante. J'ai bien essayé d'attacher mon chat sur un train électrique, pour voir ses petits yeux briller de plaisir. Tout ce que j'ai récolté, c'est du vomi sur la moquette, et un bon coup de griffes.

Créateur de mondes ludiques

Non, sérieusement, Bullfrog semble avoir eu l'illumination qui avait manqué aux autres concepteurs de *sim-like* : n'avez-vous jamais rêvé de visiter votre ville ou votre parc d'attractions fraîchement démoulés, de voir la tête des petits bonshommes qui déambulent parmi vos créations ? Hum ? Eh bien avec ce titre, cela devient possible !
Theme Park World est parti pour concilier gestion

Machines à vomi

J'SUIS MALADE ! Nous avons cherché à savoir ce qui se fait de mieux (ou de pire !) en matière de montagnes russes. Et nous avons trouvé ceci...



EN MÉTAL
Sachez que le plus grand de ces monstres habite au Japon. Mesurant 79 mètres de haut et présentant la chute la plus vertigineuse du monde (73 mètres), le Fujiyama entraîne ses occupants à la vitesse record (sur une montagne russe) de 140 km/h ! Bref, voici l'ennemi du goûter !

EN BOIS
Ah, le charme désuet des constructions en bois Ne vous y trompez pas, Mean Streak est peut-être une montagne russe de la vieille école (1979), mais elle vous réserve quelques sueurs froides. Remarquez, sur une distance de 1,6 kilomètres, vous aurez le temps de vous y faire, non ?

EN HAUTEUR
Superman The Escape détient aussi un record, mais son fonctionnement est un peu différent. Ici, on vous hisse dans une navette à 145 mètres de haut avant de vous lâcher d'un coup sur 125 mètres pour que vous atteigniez la vitesse de 160 km/h. Et dire qu'il y a des fous qui aiment ça.

LE CONSEILLER Il change de *look* en fonction du contexte. Là, c'est un modèle Halloween...

et humour. Pour ceux qui auraient raté les épisodes précédents, le principe est des plus simples. Créer un parc d'attractions, le faire tourner, évoluer et engranger un maximum d'argent. Les attractions, les boutiques, etc., sont réparties sur quatre thèmes qui en contiennent chacun une centaine. Le tout est servi par un graphisme en 3D rotative à tomber à la renverse.

Essayez vos propres manèges

Mais la révolution, l'idée géniale, c'est que chaque parc peut être vu d'en haut ou d'en bas, en vue subjective. À n'importe quel moment, il est possible de prendre la place d'un gosse dans une montagne russe ou dans une file d'attente, ou encore de regarder à travers une caméra de surveillance, par exemple. Et cela implique bien évidemment une finesse des détails incroyable.

Thème Park World n'est pas simplement une belle chose dont on se lasserait relativement vite. Tout (ou presque) a été réuni pour amuser autant les visiteurs du parc que l'humble joueur qui, devant son écran, aime à goûter, lui aussi, aux joies des maisons hantées. Le comportement des enfants, comme le reste des acteurs du parc d'ailleurs, bénéficie d'une intelligence artificielle excellente. À peine débarqués de l'hydroglisseur, du bus ou même de l'avion, les sales mômes se précipitent vers l'attraction la plus cotée en piaillant à qui-mieux-mieux. Quand un animateur entame son numéro, quelques-uns le regardent médusés ou, au contraire, lui jettent des fruits pourris tant le spectacle est mauvais.

À peine débarqués de l'autobus, les sales mômes se précipitent vers l'attraction la plus cotée en piaillant à qui-mieux-mieux.

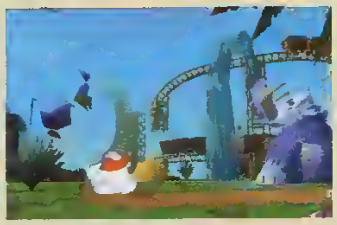
Certains mômes, pris de panique, sortent au dernier moment de la queue pour échapper à une attraction trop impressionnante. Et l'énumération pourrait continuer ainsi pendant très longtemps.

Un p'tit tour ?

Dans Theme Park World, il n'y en a pas que pour les enfants. Vous aussi, vous allez pouvoir vous éclater sur le grand huit et toutes les autres attractions du parc.

Le voyage en grand huit !

Dans la peau d'un enfant



La grande innovation, dans Theme Park World, c'est qu'on peut enfin visiter son parc d'attractions et cela, à n'importe quel moment du jeu. On bascule alors immédiatement de la vue générale, dans laquelle on construit et on développe le parc, à la vue subjective. Il est possible, soit de déambuler dans les allées, ou de voir les enfants se pâmer devant les animateurs. Soit d'essayer les attractions. Et ça, c'est très *fun*. Surtout quand on s'est torturé les méninges à construire l'ultime montagne russe !

MA SORCIÈRE BIEN-AIMÉE Les squelettes, yeux à pattes et autres sorcières sont particulièrement bien exploités dans Theme Park World.

LES ZOULIS VOITURES Ce gentil jeu de voitures peut se transformer en cauchemar si l'on multiplie les intersections.

À n'importe quel moment, il est possible de prendre la place d'un visiteur dans une montagne russe ou de voir par une caméra de surveillance.

Oui, n'ayons pas peur des mots, Theme Park World est beau, drôle et complexe. Car, que les puristes se rassurent, cette modélisation du comportement des visiteurs va de paire avec celle de la gestion du parc. Le nombre de paramètres sur lesquels on peut influer est presque déroutant. Outre la construction des divers édifices, attractions, boutiques et autres fontaines, le joueur a, à sa charge, l'emploi, l'entraînement, voire le renvoi, de tous les employés du parc. Du prix des billets d'entrée à la recherche de nouvelles technologies, tout est paramétré.

La construction des montagnes russes est d'ailleurs une petite perle en la matière. Les rails peuvent être inclinés dans tous les sens, et peuvent passer au dessus d'autres attractions, par exemple. Vous pourrez également décider de l'inclinaison des virages, le but étant de trouver un juste milieu pour effrayer les enfants assez mais pas trop. Et puis, si l'élan que prend le train au départ n'est pas suffisant, il pourra rester immobilisé au milieu d'une double boucle.

Enfin, la gestion d'un parc ne se limite pas aux attractions. C'est que les enfants, entre les poussées d'adrénaline, veulent manger, boire, aller aux toilettes, effectuer des achats, etc. Il faut donc pourvoir à tout cela, ce qui engendre d'autres contraintes. Ainsi, il ne suffit pas de créer une rangée de toilettes, il faut aussi les entretenir.

Finalement, en plus des mômes qui sillonnent le parc, une foule d'employés divers et drôles se baladent un peu partout : des gardiens, des chercheurs, des balayeurs, des animateurs, etc.

FLASH GORDON Pour qu'ils supportent des accoutrements pareils, vous allez devoir payer correctement vos animateurs !

Qu'est ce qui veut le mouflet ?

Mais, me direz vous, comment savoir si son parc est bien fait, s'il répond assez aux attentes des visiteurs ?

Tout d'abord, les personnages émettent des bulles, façon bande dessinée, dans lesquelles apparaissent des icônes. Des icônes qui renseignent sur les pensées (succinctes) de tout un chacun et permettent d'anticiper les lacunes de votre parc. Par dessus le marché, un conseiller polymorphe vous épaule tout au long du jeu. Bref, on l'aura compris, sous des dehors de jeu simple, voire simpliste, Theme Park World cache un simulateur de gestion d'une grande profondeur. En revanche, l'interface est d'une simplicité effarante.

UN BOULOT RÊVÉ Si cet animateur est mauvais, il prendra des fruits pourris dans la figure.

ATTRACTION MACABRE Un squelette cornu, un liquide vert douteux, une ambiance de cimetière en folie. Les programmeurs de Bullfrog se sont largement inspiré du thème Halloween.

5 CD-ROM WINDOWS

MENEZ LA PREMIÈRE MISSION HUMAINE SUR MARS

CYDONIA

GRAND JEU D'AVENTURE & DE SCIENCE-FICTION

LA PLANÈTE TERRE EST MENACÉE.
LE FUTUR DE L'HUMANITÉ RÉSIDE DANS LE PROJET DE COLONISATION D'UNE PLANÈTE VOISINE.
LA PREMIÈRE MISSION INTERPLANÉTAIRE EST LANCÉE ET VOUS EN ÊTES L'ASTRONAUTE.
A L'APPROCHE DE MARS, UN CHAMP ÉLECTRO-MAGNÉTIQUE HEURTE
VOTRE STATION ET FORCE AU CRASH...

- Navigation 360° fluide
- Des solutions fascinantes pour plus de 70 heures de jeu
- Images issues des programmes spatiaux de la NASA et de la Russie
- Plus de 55 000 scènes en 3D et animations
- Interactivité non linéaire
- Evolution dans un environnement riche en détails
- Relevez les énigmes et le défi des puzzles en 3D
- Découvrez les secrets de la civilisation martienne

"THE STRONGEST
SCI-FI ADVENTURE IN YEARS"
COMPUTER GAMING WORLD

...ble dans la Distribution, les Fnac,
...f, les magasins spécialisés,
...o respondance.

www.alsyd.com

■ **LE BATEAU FANTÔME** C'est fou ce que l'on aime se rendre malade quand on est petit. Entrez, entrez les enfants, vous n'allez pas être déçu du voyage.

Une sorte de télécommande à six boutons permet de contrôler l'ensemble des paramètres de jeu en faisant appel à des menus d'options contextuels. Mais, permettez-moi d'insister.

Ce qui redonne une seconde jeunesse au concept des *sim-like*, vieux comme mes robes, c'est bien cette opportunité de visiter son propre parc, d'essayer les attractions, et notamment les montagnes russes que notre esprit dérangé s'ingénie à concevoir les plus tordues possibles.

L'extase du directeur de parc

Theme Park World promet donc de longues parties de plaisir (solitaire, on ne voit pas trop comment ce type de jeu pourrait se voir doté d'une option Multijoueur). On regrettera seulement que les concepteurs ne nous aient pas donné l'opportunité de faire visiter virtuellement notre parc à nos amis. Mais c'est vraiment histoire de montrer que je sais rester critique dans l'extase ! ■

-Stéphane Prince

Sous des dehors de jeu simple, voire simpliste, Theme Park World cache un simulateur de gestion d'une grande profondeur.

■ **SPLISH SPLASH !** Qui n'a jamais dragué une copine en montant fièrement devant, pour la sécher ensuite...

Des employés de choc

Dans Theme Park World, vous allez devoir gérer un nombre important d'employés ayant des fonctions diverses au sein de votre parc.

L'ÉQUIPE INDISPENSABLE Sachez bien vous entourer.

L'HOMME DE LOI
Ce gardien fera régner l'ordre dans votre parc. Il évitera la fraude (non mais, il ne manquerait plus que des enfants entrent sans payer !) et empêchera les bagarres. Eh oui, il n'y a pas que de gentils visiteurs mais aussi des voyous !

LE TECHNICIEN
Ces gars-là sont un peu les hommes de l'ombre des parcs d'attractions. Remarquez, il n'est pas vraiment rassurant de les voir arriver alors qu'on fait la queue dans l'attraction la plus terrible du parc. N'empêche qu'en cas de panne, ils sont indispensables !

LE BALAYEUR
Il vous faudra énormément de techniciens de surface pour garder votre parc propre. Car entre les mômes qui jettent leurs barquettes de frites n'importe où et ceux qui vomissent en sortant des attractions, ce n'est pas facile tous les jours !

3D PROPHET

Featuring

GeFORCE 256™

32MB

AGP 4X/2X

SORTIE TV

NVIDIA

DVD-VIDEO PLAYER

3D Prophet est une carte révolutionnaire conçue par Guillemot autour du GeForce 256™, le premier GPU au monde créé par NVIDIA. L'avènement de **3D Prophet** annonce le début d'une nouvelle ère dans le domaine des accélérateurs graphiques 3D : ses disciples contrôlent les forces et surmontent les pires obstacles dans les jeux 3D les plus diaboliques.

Entrez dans l'univers de **3D Prophet** et recevez lumière, révélation, inspiration et vérité.

3D Prophet a le pouvoir de convertir votre âme de joueur : **vous serez obsédé par la 3D.**

www.guillemot.com

SON POUVOIR

EST ENTRE VOS MAINS

Guillemot

GUILLEMOT FRANCE S.A. BP 2 - 56204 La Gacilly Cedex - Tél. 02 99 08 [illegible] Fax [illegible]

Pan ! dans la goule

Nocturne | Atmosphère glauque et créatures diaboliques pour nuits difficiles.

Pour info

- EDITEUR Take 2 Interactive
- DÉVELOPPEUR Terminal Reality
- GENRE action
- SORTIE début novembre

Ils ne sont plus un mythe. Ils ne sont plus un cauchemar. Ils sont la réalité. Ils arrivent dans Nocturne, un jeu d'action à l'ambiance glauque. Ils doivent retourner d'où ils viennent. Ils doivent subir le feu de vos colts et l'extrême-onction de vos balles en argent. Ils... les morts vivants !

États-Unis, 1931. Thomas Edison vient de mourir. C'est dommage, nous aurions bien eu besoin de sa lumière. James Dean vient de naître. Je pourrais peut-être lui dire d'éviter les Porsche... À part ça, rien à signaler. Ah, si, j'allais oublier, j'ai croisé Pancho Villa dans la rue, hier... Enterré depuis huit ans, ça ne l'a pas arrangé le pauvre. Il m'a gentiment beuglé à l'oreille et a ensuite tenté d'en croquer un bout. Et vous, vous n'avez rien vu d'étrange ces dernières nuits ? Un ancêtre n'est pas venu toquer à votre porte en réclamant de la viande fraîche ? Votre voisin n'a pas hurlé à la lune, les poils lui poussant sur le corps et de longs crocs apparaissant dans sa gueule ?

Une ambiance prenante, un scénario séduisant et un graphisme réussi sont les atouts de Nocturne.

La nuit des morts vivants

Ne riez pas, les morts vivants, les loups-garous, les goules et toute autre monstruosité existent bel et bien. C'est pour cela que la Spookhouse a été créée. C'est pour cela qu'elle vous a engagé, vous, celui que l'on surnomme l'étranger. Pas de passé, pas de présent, guère plus de futur. Vous êtes un tueur. Un tueur d'atrocités. C'est vous que l'on envoie faire le sale boulot pour nettoyer les villages où les morts sortent de leur tombe. Ils en sortent parfois pour faire un tour. Et le sale boulot, ça se fait en nocturne.

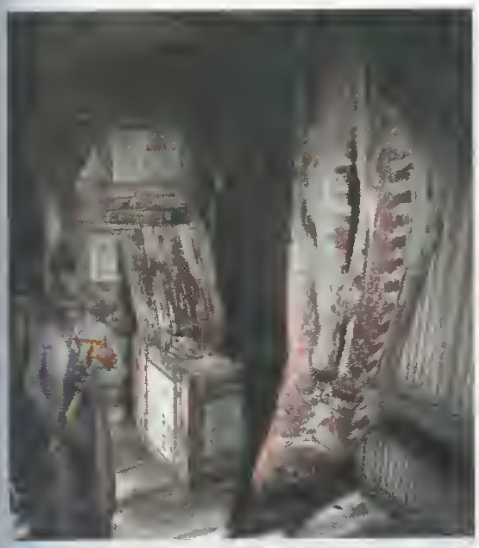
UN CORPS DE RÊVE Avant de vous lancer dans le jeu, regardez bien à quoi ressemble votre principal cauchemar. Car après, tout va aller... très vite !

LE TROISIÈME ŒIL Rien ne vaut une bonne visée laser pour réussir un carton plein.

Édité par Take 2 Interactive, développé par Terminal Reality, Nocturne est un shoot au pays des films d'horreur. Armé de votre pardessus poussiéreux et de vos lunettes noires, vous arpentez les lieux maudits, faisant cracher le feu de vos multiples armes. Double flingue, fusil, lance-flammes et autres joyeusetés, votre arsenal est à la hauteur de votre tâche. Trains, villages, mines, tout semble touché par la malédiction. Vous passez à travers ces lieux telle une tornade. Le gros problème, en somme, est de trouver des munitions. Car comme chacun sait, un loup-garou ne s'abat pas simplement. Il faut des balles en argent, finement cisaillées en leur bout, si possible, histoire que ça gicle mieux.

Même les rétractaires aux jeux d'action purs et durs risquent de se laisser séduire par Nocturne, son ambiance prenante, son scénario simpliste, certes, mais séduisant, le dotant de pas mal d'atouts.

PIEUSES PRALINES De temps en temps, un partenaire viendra vous filer un coup de main.



SCREAM Promenez-vous toujours avec une hache et ne fuyez jamais en hurlant. Les morts vivants adorent les types qui hurlent...

TERMINATOR Dans les pièces closes, les attaques sont difficiles à repousser. Ne laissez jamais le temps à vos flingues de refroidir et faites-leur cracher les douilles à une cadence infernale.

C'EST LA FÊTE ! Deux loups-garous ripaillent joyeusement. Ça tombe bien, j'ai apporté les spots pour mettre une ambiance d'enfer.

Si vous croisez un mec en train de beugler et qui veut vous croquer un bras, ne paniquez pas. Tirez !

Toutefois, si Nocturne bénéficie d'un graphisme plus qu'honorable, les écrans sont très (trop ?) sombres et il est conseillé d'y jouer toutes lumières éteintes. À éviter fortement, donc, pour les sujets à l'épilepsie.

Pour le moment, la gestion des caméras, des déplacements, des collisions 3D ainsi que la difficulté du jeu nécessitent quelques réglages. Il n'empêche que son atmosphère glauque extrêmement bien rendue, son ambiance sonore très réussie et la possibilité de jouer les nettoyeurs de zombies en font l'un des jeux les plus attendus, ici, à la rédaction. ■

- Cedric Gasperini

Tous les moyens sont bons

Il n'y a aucun doute, pour éliminer définitivement un zombie, il faut du courage... Plusieurs méthodes sont actuellement à l'étude, mais aucune n'a jamais réellement apporté une entière satisfaction.

Dans *La Nuit des morts vivants* (Georges A. Romero, 1968), il faut exploser la cervelle du zombie et surtout, ne pas se faire mordre par l'un d'eux. Certains ont essayé mais il a fallu recommencer dans *Le Retour des morts vivants* (1978) et *Le Jour des morts vivants* (1985).

Dans *Re-animator* (Stuart Gordon, 1985), rien ne vaut une hache, un four crématoire, un bon gros fusil ou je ne sais quoi encore, mais arrêtez les piqûres... Toutefois, les zombies sont tellement coriaces qu'ils réapparaissent dans *Re-animator 2* (Brian Yuzna, 1990) avec la bave aux lèvres et la mort aux dents.

Dans *Evil Dead* (Sam Raimi, 1982), le héros a beau tout essayer, il n'arrive à survivre que de justesse. Tronçonneuse, fusil à pompe, fourchette, gasoil, rien n'y fait. La preuve, le gros méchant revient dans *Evil Dead 2* (1987) et il en remet une couche avec *Evil Dead 3* (1993).

Jeu sur le Nil

Pharaon | Les développeurs de Cæsar ont choisi l'Égypte comme théâtre de simulation.

Pour info

- EDITEUR Sierra
- DÉVELOPPEUR Impressions
- GENRE simulation
- SORTIE décembre

Après la Rome antique, c'est l'Égypte ancienne qui est à l'honneur dans la nouvelle simulation du studio de développement Impressions. À vous les centaines de milliers d'esclaves. À vous les pyramides sur les bords du Nil. À vous la puissance et la gloire !

L'Égypte au cœur de l'été

TRESORS D'EGYPTE Quel est le point commun entre le film de l'été, La Momie, et Pharaon ?

Si l'Égypte et ses mystères vous font rêver, espérons que vous n'avez pas raté le film de l'été : *La Momie*! Surtout que *La Momie 2*, annoncé juste après la sortie du film original, pourrait ne pas voir le jour avant une paire d'années, compte tenu des emplois du temps hyper chargés de Stephen Sommers (le réalisateur) et Brendan Fraser (l'acteur principal). Peut-être verrons-nous arriver en même temps *La Momie 2* et *Pharaon 2*!

Dans cette simulation, vous allez pouvoir vous plonger dans la fascinante civilisation égyptienne. Construire de la plus humble des cahutes au plus luxueux des temples, en passant par plus de deux cents autres bâtiments (parmi lesquels pyramides et Sphinx sont certainement les plus impressionnants), tout cela sera en votre pouvoir.

MERVEILLES DU MONDE

Les pyramides sont les seules des sept merveilles du monde antique à avoir survécu. La plus grande d'entre elles mesurait à l'origine 146,60 mètres de haut pour une base de 230,30 mètres carré. Elle est constituée de 2,5 millions de blocs de calcaire d'un poids moyen de 2,5 tonnes chacun. Bonaparte avait calculé qu'en utilisant les matériaux des pyramides de Kheops, Keffren et Mycérinos, on entourait la France d'un mur d'une hauteur de trois mètres ! Grâce à Pharaon, vous pouvez désormais bâtir votre pyramide tranquillement, chez vous, et ceci en utilisant les méthodes ancestrales. Décidément on n'arrête pas le progrès !

Catastrophes naturelles et surnaturelles s'abattront sur votre peuple. Dans tous les cas, elles seront dévastatrices.

AUTRE MERVEILLE Le Sphinx est une autre des œuvres titanesques que vous pourrez construire. Dommage que le tourisme ne soit pas géré dans Pharaon !

Dans un premier temps, il faudra attirer votre future population en lui mettant des logements à disposition. Votre cité se peuplera alors progressivement d'une centaine d'unités différentes, représentant fidèlement les corps de métiers de l'époque, unités qu'il faudra occuper et surveiller à l'aide d'une interface intuitive et assez bien réalisée. Celle-ci permet en effet d'accéder aux différents menus de construction, tout en gardant un œil sur vos finances, votre population, bref, sur tout ce dont vous avez besoin pour faire fructifier le dur labeur de vos concitoyens.

Les sept plaies d'Égypte

De nombreux paramètres sont pris en compte dans Pharaon. La gestion des crues du Nil est le passage obligé pour le développement d'une agriculture digne de ce nom. Quant aux calamités, vous en trouverez deux sortes : naturelles et surnaturelles. Les calamités naturelles sont dévastatrices pour votre peuple et une excellente gestion est recommandée pour y parer. Les calamités surnaturelles quant à elles, sont liées à un fort interventionnisme des différents dieux et

SUR LES BORDS DU NIL Le puissant fleuve est la grande artère commerciale du coin : cultures, pêche et échanges sont au programme.

AU BOULOT ! Quand vous décidez de bâtir une pyramide, voici les conséquences : des milliers d'esclaves qui travaillent sans relâche.

FAITES CARRIÈRE Non, ce n'est pas une fabrique de caramels mous mais bel et bien une exploitation de granite et autres matériaux pour mes pyramides.

ajoutent encore un *challenge*. Pharaon semble donc disposer d'une grande durée de vie d'autant plus que vous voudrez certainement édifier une pyramide et que cela nécessite une éternité (presque autant de temps qu'en réel, autrement dit, votre descendance finira votre œuvre !), de nombreux matériaux, et beaucoup de main-d'œuvre, ce qui n'est pas à la portée du premier venu. N'est pas pharaon qui veut ! Et qui plus est, il faut pouvoir le rester, c'est-à-dire résister face aux hordes de barbares, que votre réussite ne peut laisser indifférents très longtemps.

Du point de vue de la réalisation, le graphisme est au niveau des productions actuelles, les bâtiments et les unités étant plutôt réussis. Un petit bémol peut-être en ce qui concerne les cartes, lesquelles se ressemblent un peu toutes, mais c'est sans doute la région qui veut ça (le Nil et le désert). L'animation des unités est agréable, quoique toujours un peu répétitive dans ce genre de jeu. Mais voir tout un peuple travailler pour soi procure toujours une intense satisfaction.

Pharaon proposera 30 missions réparties en trois campagnes plus ou moins difficiles, et un mode Tutorial pour une prise en main rapide. Semblant d'une facture relativement classique, n'oublions pas qu'il possède un petit plus face aux autres jeux du même genre : la magie de l'Égypte. Enfin, puisqu'on est dans les antiquités, un Pentium 133 devrait suffire pour faire tourner l'ensemble ! ■

- Bertrand Pomart

MONUMENTAL C'est pas mal, mais pourquoi n'y a-t-il pas de statue à mon effigie ?

La mort me va si bien

Planescape Torment | L'après-Baldur's Gate nous met dans la peau d'un mort vivant.

Pour info
- ÉDITEUR Virgin
- DÉVELOPPEUR Interplay
- GENRE jeu de rôle
- SORTIE décembre

Utilisant une évolution du moteur de Baldur's Gate, Interplay nous ressert un jeu de rôle tiré d'un des univers de Donjons et Dragons : Planescape. Encore une bonne occasion pour croiser un tas de créatures, toutes plus étranges les unes que les autres, lors d'une recherche éperdue de votre identité...

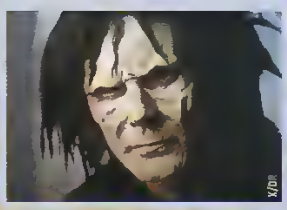
Après le somptueux Baldur's Gate, tiré de l'univers des Royaumes oubliés de Donjons et Dragons (l'un des jeux de rôles les plus connus créé par Gary Gigax), Interplay s'attelle à retranscrire un autre univers : Planescape. Il serait même plus juste de dire un « multivers », c'est-à-dire un cadre dans lequel plusieurs univers coexistent. Ainsi, si l'on croise des personnages issus des jeux de rôle traditionnels (elfes, nains, etc.), vous pourrez aussi rencontrer des créatures bien plus exotiques (tel un crâne volant). De plus, dans ce monde, certaines personnes disposent de pouvoirs leur permettant de passer d'un univers à l'autre (peut-être en aurez-vous la possibilité dans le jeu ?) et il n'est donc pas rare de voir débarquer des personnages affublés d'un équipement hétéroclite, butin de nombreux « voyages ». Si Planescape est donc un monde des plus riches, c'est aussi l'un des plus dangereux et bizarres qui soient, du fait de ses habitants si imprévisibles et étranges.

AMBIANCE OPPRESSANTE Toute la première partie se déroule dans la morgue et aucun détail morbide ne vous sera épargné.

Pour votre part, vous n'êtes pas en reste au niveau de la bizarrerie puisque vous incarnez un mort vivant amnésique. Il vous faudra donc explorer le monde afin de comprendre ce qui vous est arrivé. La recherche de vos souvenirs sera votre quête principale mais de nombreuses autres vous seront proposées tout au long de l'aventure. Pour vous aider dans votre quête, vous pourrez vous allier à différentes créatures toutes plus bizarres les unes que les autres. Cependant, ces dernières ne seront pas forcément amicales et parfois, il faudra vous défendre. Pour cela, vous disposerez de vos aptitudes martiales et d'armes (que vous découvrirez au fur et à mesure de votre progression) ainsi que de sorts. De plus, vous aurez un avantage certain sur vos ennemis car vous êtes immortel. Si par malheur vous veniez à trépasser, vous seriez donc automatiquement réincarné. Certes, vous perdrez votre équipement, mais avec un peu de

BIZARRE... Vous avez dit bizarre ? Voilà le genre de créature que vous serez amené à rencontrer au cours de votre aventure.

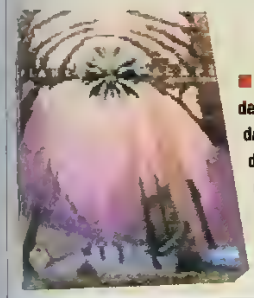
Bien dans sa peau
Mort ou vivant ? Le chef de projet, Guido Henkel, se prépare à sortir en boîte.



RAVALEMENT DE FAÇADE La maquilleuse a été très affectée par l'éclipse du 11 août et travaille maintenant au *feeling*.

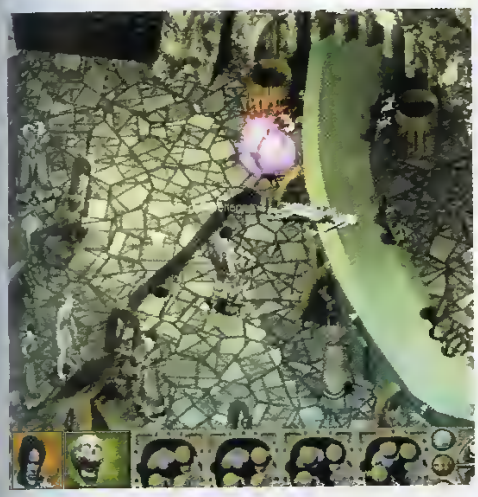
AD&D et Planescape

Dans la famille des jeux de rôle sur plateau, AD&D est l'un des plus connus. La gamme de ses suppléments est immense et ses univers sont légion. Planescape est l'un d'eux et il vous propulse dans la ville de Sigil, point de convergence de tous les univers (appelés plans), interconnectés par des portails. La variété est donc de mise, d'autant que Sigil est un lieu stratégique pour qui veut découvrir des choses venant d'autres univers. Entre l'exploration des plans et la visite de Sigil, nul doute que vous serez émerveillé par des beautés et terrifié par des horreurs.



PLANESCAPE Ici, peu de règles, la majeure partie de ce livre s'attaque à la description du cadre de jeu de Planescape avec ses créatures, ses factions, ses mondes et bien sûr Sigil.

SOUVENIRS PERDUS Ce fantôme, qui était autrefois votre femme, vous en apprendra un peu plus sur vous. Remarquez, vu votre état, vous ne voulez peut-être pas en savoir plus !



LA TAVERNE DE L'AVENTURIER C'est dans la taverne que l'on pourra vous confier des missions et que vous obtiendrez des infos.

chance, vous retrouverez votre précédent corps et récupérerez vos biens.

L'aspect général du jeu ressemble énormément à Baldur's Gate, que ce soit au niveau du graphisme ou de l'interface. Cela nous donne donc un résultat fort soigné avec des décors peaufinés et très détaillés, et une interface quasi intuitive (d'autant que des raccourcis clavier existent). Le monde dans lequel vous évoluerez semble immense et de nombreux dialogues viendront vous renseigner sur les points obscurs du scénario. Celui-ci semble riche et touffu, avec ce petit côté mystérieux qui donne envie d'en savoir plus. L'implication de votre personnage dans le monde est immédiate, le scénario vous opposant de suite à une guilde qui voit en vous une aberration de la nature. Bref, Planescape Torment semble bien parti pour ravir les *aficionados* des jeux de rôle, et nul doute qu'il saura aussi conquérir les joueurs voulant découvrir ce type de jeu. ■

- Pierrick Bellon

Un monde qui mêle mystère et étrangeté pour un jeu de rôle à l'atmosphère particulière.

Un casting cauchemardesque

Et si Planecape Torment était adapté au cinéma ? Voici le trio gagnant de Guido Henkel (chef de projet du jeu) quant aux acteurs qui pourraient tenir le rôle principal.

Bruce Campbell

OUI : Ash (Bruce Campbell), le héros déjanté qui affronte *L'armée des ténèbres* (*Evil Dead 3*).

POURQUOI : Têtu et sarcastique, Ash a une tronçonneuse à la place d'un bras et un fusil à pompe dans l'autre main !

Pinehead

OUI : Pinehead (Tête d'épingles), le cénobite sadique au crâne clouté qui hante la série des films *Hellraiser*.

POURQUOI : On peut dire qu'il a de la gueule, même s'il s'est peut-être un peu trop lancé dans le *piercing*. À moins qu'il ne soit un adepte secret de l'acupuncture...

Vincent Perez

OUI : Eric Draven (Vincent Perez), le mort vivant qui joue de la guitare et botte quelques postérieurs dans *Raven*.

POURQUOI : Que serait un bon film/jeu d'inspiration gothique sans un cadavre animé ?

Guerre des gangs

Urban Chaos | Combats, plates-formes, course, aventure : le chaos organisé.

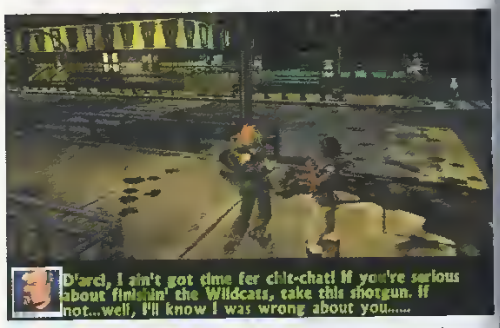
Pour info
- ÉDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Mucky Foot
- GENRE action/aventure
- SORTIE décembre

L'un est un homme, l'autre est une femme. L'un est puissant, l'autre est agile. Tous deux sont policiers et ils vont devoir, avec votre aide, faire régner l'ordre dans une ville plongée en pleine guérilla urbaine. Attention aux passants, à la circulation et aux délinquants.

Minuit, le 31 décembre 1999. Désolé pour les messies du dimanche, mais ce n'est pas la fin du monde. Pourtant, des forces mystiques sont à l'œuvre, et pas pour le bien de l'humanité, vous vous en doutez. Ce sont deux officiers de police, Darci et Roper, qui se retrouveront confrontés à ces intrigants événements. C'est du moins ce que laisse entendre l'impressionnante cinématique introduisant ce jeu. Mais pour découvrir de quoi il en retourne, vous devrez passer par la trentaine de missions qui composent Urban Chaos.

Suivant de dos l'un de nos deux héros, vous évoluerez dans une gigantesque ville en 3D à l'ambiance crépusculaire. En fait, chaque niveau se déroule dans un quartier différent. Et attention, quand on parle de quartier, il ne s'agit pas du pâté de maisons autour du bar-à-Dédé, mais plutôt d'un arrondissement complet. Cet aspect a son importance puisque lorsque vos objectifs ne sont pas limités dans le temps, rien ne vous empêche de vous balader un peu.

DE LA DIVERSITÉ Le jeu n'affiche pas une ville uniforme. On y découvre une grande variété de commerces et de façades.



C'EST À MOI QU'TU PARLES ? Les conversations sont très réalistes (bonjour l'argot). Là, nos deux héros s'engueulent.

Police municipale

Vous aurez la joie de découvrir une ville vraiment vivante. Il y a de la circulation et de nombreux piétons. Vous pouvez apostropher un passant, histoire d'obtenir quelques infos. Et au détour d'une rue, vous tomberez sur des événements particuliers nécessitant votre intervention : un trafic de drogue, une agression, une tentative de suicide...

Mais il ne s'agit que de petits extras par rapport à vos objectifs réels : interpellation, collecte de preuves, prise d'otages, enquête pour retrouver un suspect, etc. C'est varié, intéressant et cela s'inscrit dans un véritable scénario. Cette richesse s'explique par les nombreuses possibilités d'actions des personnages et le degré d'interaction avec l'environnement.

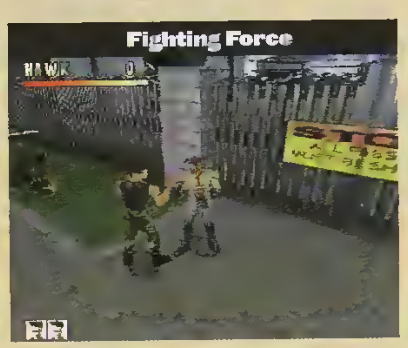
La bonne recette

Les développeurs de Mucky Foot semblent aimer la cuisine et Urban Chaos est certainement leur meilleure composition culinaire. D'ailleurs, quand on joue à Urban Chaos pour la première fois, on ne peut s'empêcher d'y voir un mélange d'ingrédients, ou plutôt un *mix* de plusieurs jeux.

Syphon Filter

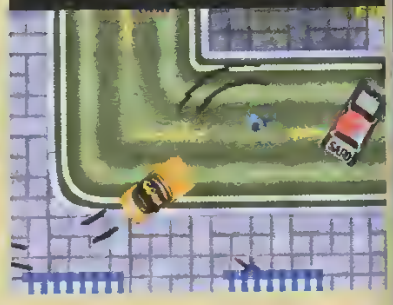
De ce hit PlayStation, Urban Chaos reprend les fusillades en ville hyper dynamiques alimentées par un arsenal varié et la gestion de la perception/discrétion permettant une approche plus subtile.

Fighting Force



Les combats à mains nues sont aussi fréquents dans Urban Chaos que dans ce *beat'em all* d'Eidos. Les combos, prises et armes blanches (de la batte de base-ball à la canette de soda) sont de la partie.

Grand Theft Auto



Urban Chaos reprend de ce célèbre jeu la possibilité d'emprunter n'importe quel véhicule. Mais comme vous êtes flic, c'est pour la bonne cause (pff, on a eu chaud !).

EN COMBAT Vous affronterez simultanément plusieurs adversaires... Le niveau de vos ennemis est variable et maîtriser prises et enchaînements devient une obligation.

Nos héros peuvent parler, courir, sauter, se déplacer discrètement, escalader, touiller, se battre à mains nues ou avec des armes, conduire un véhicule ou même porter un corps pour Roper. Concrètement, vous pourrez grimper au sommet d'un bâtiment, bondir de toit en toit et vous balancer au bout des câbles électriques. Un suspect s'échappe : sautez sur une camionnette pour le rattraper, ou mieux, réquisitionnez une voiture.

L'intelligence artificielle n'est pas en reste. Les officiers présents tirent et se battent, vous suivant absolument partout, tout comme les ennemis. Les perceptions visuelles et auditives sont gérées : ramper derrière un terroriste pour l'assommer est possible, mais mettez le pied dans une flaque d'eau et l'alerte sera immédiatement donnée.

ADMIREZ LES DÉTAILS Reflet de la lune dans l'eau, arabesques dues à la pluie, vapeur s'échappant de la bouche d'égout...

Esthétiquement, le jeu se défend très bien. Si le *look* de la ville et des personnages est question d'appréciation personnelle, les effets visuels sont eux indéniablement réussis. Reflets des héros dans les flaques d'eau troublées par le pied d'un passant, feuilles mortes, brume... Il y a toujours beaucoup de choses à l'écran et pourtant, le jeu se contente d'une configuration moyenne. Musiques et bruitages sont eux aussi agréables. Bref, à ce stade de la production, Urban Chaos est déjà extrêmement enthousiasmant, c'est le moins que l'on puisse dire. ■

- Frédéric Dufresne

Q&R

MIKE DISKETT
Responsable du projet

Comment décririez-vous Urban Chaos ?
Urban Chaos est un jeu de combat, de plates-formes, de course et d'aventure dans un environnement 3D urbain

Qui sont les héros du jeu ?
Vous dirigerez à 80 % Darcy, une femme-flic agile et rapide et Ropper à 20 %, beaucoup moins souple mais extrêmement puissant. Celui-ci intervient dans les missions où Darcy ne peut pas bouger, lorsqu'elle a été kidnappée par exemple

Comment est découpé Urban Chaos ?
En missions. La plupart du temps, chaque fin de mission conduit à la suivante. Mais parfois, au milieu de l'action, vous recevrez un message de votre boss qui vous donnera des objectifs secondaires. À vous de voir si vous voulez en tenir compte. Lors des missions non limitées dans le temps, vous pourrez également remplir votre mission de flic au quotidien

Agents très spéciaux

SWAT 3 : Close Quarter Battle | Action au sein d'une équipe de la police de L.A.

Fort du succès de Rainbow six et de Rogue Spear, la vague des simulations tactiques ne s'arrête pas. Preuve en est l'arrivée du troisième *opus* de la série des S.W.A.T., éditée par Sierra. Prises d'otages et protection de personnalités importantes constitueront votre lot quotidien.

Fini le temps des « policiers-détectives » solitaires... Le mythe a vécu. Aujourd'hui, les programmeurs et les joueurs veulent de l'action de groupe. C'est donc dans la lignée de l'émission diffusée l'été dernier sur TF1, où l'on voyait les flics américains filmer eux-mêmes des arrestations souvent mouvementées, que SWAT 3 nous plonge.

Toutefois ici, pas question de brutalité excessive. Vous allez vraiment rentrer dans la peau de l'officier en chef d'une équipe du S.W.A.T. (Special Weapons And Tactics teams), une équipe de choc, composée des meilleurs éléments de la police.

Rapts, tueurs fous, mais aussi protection de V.I.P., ce sont en tout 16 missions que vous devrez relever, dans différents endroits tels qu'une villa, un studio télé ou encore une mairie. Ici, la force n'est rien sans l'expérience. Alors, pas question d'attaquer de front les preneurs d'otages ! De (véritables) tactiques sont mises en œuvre pour surprendre ou prendre à revers la racaille terroriste.

EXPIE TES PÊCHÉS Les graphismes de cette mission dans une église sont autant de délices que ne doivent pas pouvoir contempler les hommes du S.W.A.T., trop pris par leur mission.

Une équipe bien formée

Au départ, vous composez votre équipe en sélectionnant les membres du S.W.A.T. les plus appropriés à chaque mission. Un descriptif des faits d'armes de chacun vous y aide. Puis vient le choix de l'équipement adéquat pour mener à bien la mission en évitant, tant que faire se peut, toute effusion de sang.

Pour info

- EDITEUR Sierra Studios
- DÉVELOPPEUR Sierra Studios
- GENRE action/stratégie
- SORTIE décembre

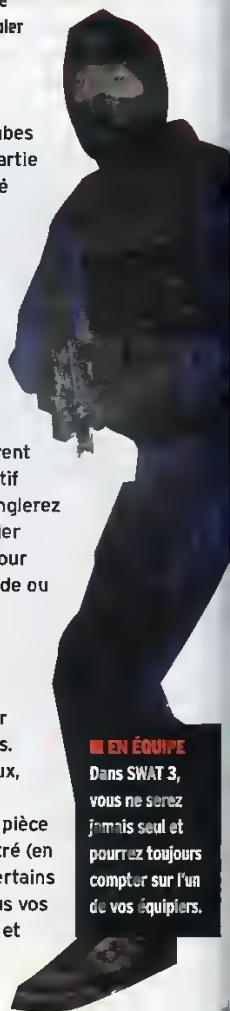
Les grenades éclairantes ou aveuglantes, ainsi que les bombes lacrymogènes, font bien sûr partie de l'équipement de base à côté du bon vieux M-16.

Une fois étudiée votre mission lors d'un *briefing* complet, vous partez sur le terrain. Et là, les choses sérieuses peuvent commencer...

TACTIQUE Une grenade aveuglante, un coup d'œil dans le miroir et le tour est joué. Des touches au clavier permettent de mettre sur pied les stratégies d'assaut assez simplement.

Apache ou bourrin ?

Deux modes d'action s'offrent à vous : le dynamique et le furtif (modes entre lesquels vous jonglerez en cours de mission). Le premier permet d'agir dans l'instant, pour faire face à une situation chaude ou pour prendre par surprise les terroristes. Le second est plus stratégique. Il vous permet d'arriver sur les lieux dans la situation la plus favorable pour vos hommes et pour les otages. Vous vous positionnez au mieux, ouvrez la porte avec circonspection et inspectez la pièce à l'aide du miroir. Une fois rentré (en mode Furtif ou Dynamique), certains ennemis se rendent, pliant sous vos ordres hurlés avec conviction, et



EN ÉQUIPE Dans SWAT 3, vous ne serez jamais seul et pourrez toujours compter sur l'un de vos équipiers.

S.W.A.T., G.I.G.N., R.A.I.D. : le match

À chaque pays sa force d'intervention sauf en France où nous en avons la chance d'en avoir deux ! L'une fait partie intégrante de la police nationale et l'autre de la gendarmerie nationale. Alors à quand un simulateur de G.I.G.N. ou de R.A.I.D. ?

DES ÉQUIPES DE CHOC À chaque criminalité sa force d'intervention.

X/DR

LE G.I.G.N.
Crée il y plus de vingt ans pour répondre aux menaces terroristes pouvant surgir sur le territoire national, le Groupe d'Intervention de la Gendarmerie Nationale s'est notamment illustré lors de la libération des otages d'un Airbus d'Air France, sur l'aéroport de Marseille en décembre 1994.

X/DR

LES S.W.A.T.
Les Special Weapons And Tactics teams sont des groupes d'officiers de police spécialement entraînés dans l'utilisation des armes et des tactiques de combat. Des sections de ce genre existent dans de très nombreux états des États-Unis et sont appelés lors des prises d'otages ou des affaires à hauts risques.

X/DR

LE R.A.I.D.
L'unité de Recherche, Assistance, Intervention et Dissuasion est une unité spéciale de la police nationale, formée pour lutter contre toutes les formes de terrorisme, de banditisme ou d'événements graves nécessitant l'intervention de personnels spécialisés, entraînés et équipés pour ces missions.

laissent ainsi partir les otages. Ce n'est malheureusement pas toujours le cas et certains préfèrent vous répondre par des insultes et surtout par les armes. La répression est alors inévitable et le réalisme au rendez-vous : les blessés se vident même peu à peu de leur sang.

Hyperréalisme

La modélisation des décors est bien plus réaliste que celle de Rogue Spear (les théâtres d'action sont également plus communs). En revanche, l'aspect froid, voir clinique, de certains lieux fait un peu penser à un logiciel d'architecte du genre « visitez votre futur appartement en 3D. »

Un énorme travail reste encore à faire sur la version à laquelle nous avons pu jouer puisque qu'on ne pouvait ignorer l'absence d'interactivité avec les éléments du décor (même si les impacts de balles apparaissaient déjà sur les murs) et que, surtout, l'intelligence artificielle des ennemis était vraiment peu avancée. Mais si ces éléments cruciaux sont corrigés, SWAT 3 a vraiment assez de charme et d'atouts pour venir détrôner Rogue Spear ! ■

-Michel Robert

Le réalisme est au rendez-vous : même les blessés se vident peu à peu de leur sang !

■ **LIBRES, NOUS SOMMES LIBRES** L'otage retrouve la liberté. Couvert par un de vos hommes, il avance prudemment, comme vous le lui avez ordonné.

■ **DÉFILÉ DE MODE** Casques contre cagoules, salopettes contre treillis : l'équipement est l'un des points forts du jeu visuellement parlant... Mais sûrement pas de la collection automne-hiver 2000 !

Avec ELSA en 3D... vous allez faire des envieux !

100 FTTC remboursés sur les lunettes 3D REVELATOR, pour l'achat d'une carte graphique ELSA.

Offre valable du 15/11/99 au 31/1/2000.

Voir modalités de l'offre sur les boîtes ELSA.

Les lunettes *ELSA 3D REVELATOR* créent une perception de l'espace totalement exceptionnelle pour les jeux et les applications 3D !

Grâce à la technologie LCD, et associées à une carte graphique ELSA*, ces lunettes 3D transforment les jeux sur ordinateur en une expérience fascinante et incomparable. Les écrans standard sont capables d'afficher des images avec une qualité 3D stupéfiante, comparable à l'holographie. Les jeux en 3D inspirent désormais un niveau de fascination sans égal et méritent enfin leur nom. Vous pourrez sentir le souffle chaud du monstre derrière vous, respirer le caoutchouc brûlé au départ de la course et ressentir les vibrations du simulateur de vol.

Les lunettes *3D REVELATOR* matérialisent la 3ème dimension dans sa forme la plus parfaite !

3D REVELATOR™

Disponibles chez votre revendeur habituel

© ELSA Octobre 1999 Photos et textes non contractuels ELSA est une marque déposée de ELSA Corporation. Toutes les autres marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Prix public conseillé au 01.10.99. ELSA rappelle que les revendeurs restent libres des prix pratiqués. TVA 20.6%. Fonctionne sous Microsoft Windows® 98, Windows® 95 et Windows® NT

Prix Public Conseillé
690 FTTC
Version infrarouge

Prix Public Conseillé
490 FTTC
Version câble

*Les lunettes 3D REVELATOR sont compatibles avec les cartes graphiques ELSA VICTORY, WINNER, ERAZOR, SYNERGY, GLoria et avec certaines cartes TNT, TNT2 et TNT2 Ultra (voir liste sur site www.elsa.com)

Découvrez toutes les solutions ELSA sur le site www.elsa.com/france

Crème de marrons

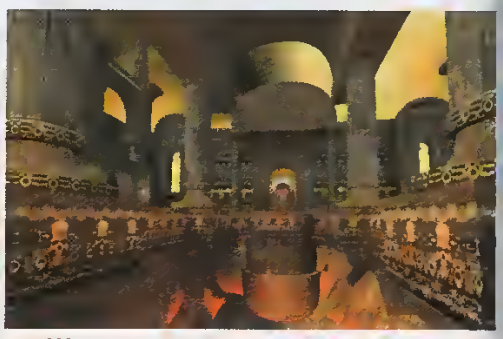
Quake III Arena | Affrontez le monde sur Internet dans un jeu de massacre virtuel.

Pour info

- EDITEUR **Activision**
- DEVELOPPEUR **ID Software**
- GENRE **action**
- SORTIE **décembre 1999**

CLINT EASTWOOD Le cigare ne fait pas illusion, ce monsieur n'est pas cool. Mais alors là, pas du tout. La preuve, ce n'est ni une baguette de pain ni une carotte qu'il tient dans sa main. Ce serait un de ces psychopathes qui hantent les niveaux que ça ne m'étonnerait pas.

Gladiateurs du futur, il est temps pour vous de devenir le meilleur combattant du monde. Quake III : Arena va vous permettre de défier le monde sur Internet dans un jeu sanglant comme les aiment tous les *aficionados* de marrons chauds. Ça tombe bien, ID Software prépare sa sortie pour Noël.



BEÊÊÊLLE Les décors sont vraiment superbes. Bien entendu, pour les plus petites machines, il faudra baisser la résolution.

ACCUEIL CHALEUREUX Dans Quake III Arena, vous affronterez des joueurs tous aussi agréables les uns que les autres. Dites les gars, vous avez fait un B.E.P. d'hôtesse d'accueil ?

Un jeu d'action en vue subjective, pour les novices, est un jeu dans lequel vous voyez à travers les yeux du personnage. Entre nous, cela veut dire qu'il va vous falloir abattre un maximum d'ennemis, comme si vous y étiez. Aujourd'hui, on appelle ce genre de jeu des quake-like. Ça vous dit quelque chose ? En son temps, à savoir en 1996, Quake avait connu un tel succès que, zou !, tout le monde l'avait pris comme référence. Imaginez alors l'attente d'une suite, attente interminable qui dura près de deux ans. En 1998 sort Quake II. Pour votre gouverne, c'est encore aujourd'hui l'un des jeux les plus joués en réseau. Bref, tout cela pour dire que Quake III est l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année. Et il arrive ! Vous l'aurez, à moins d'un contretemps chez ID Software, dès le mois de décembre. Pas de doute, le père Noël sera sanglant cette année !

Interview : John Carmack, le créateur des quake-like

John Carmack a fondé ID Software en 1991 avec John Romero, Tom Hall et Adrian Carmack. De Wolfenstein 3D à Quake III : Arena en passant par Doom ou Heretic. Aujourd'hui, John Carmack dirige l'empire IQ Software, l'une des boîtes de développement de jeux vidéo les plus respectées. Il répond à quelques questions.

JOHN CARMACK L'homme à l'origine de tous les *quake-like*.

Pensez-vous que sortir un jeu exclusivement Multijoueur est un pari risqué ?
Oui je le pense. C'était d'ailleurs très étrange quand nous avons annoncé Quake III pour la première fois. Nous prenions de gros risques. Mais peu après, tout le monde a commencé à vouloir faire la même chose. J'espère simplement qu'ils savent ce qu'ils font et ne nous copient pas parce que nous ne savons pas du tout si cela va marcher ! Quoiqu'il en soit, nous faisions jusqu'à maintenant deux jeux en un : un Solo et un Multijoueur. Généralement, ils avaient des niveaux différents, ce qui donnait beaucoup plus de boulot. Finalement, nous nous sommes dit que nous pourrions nous focaliser sur un seul aspect du jeu.

N'êtes-vous pas fatigué des *quake-like* ?
Nous ne ferons plus que ce genre de jeux. Certains se lancent dans des *quake-like* avec quelques doses d'aventure ou de stratégie. Je ne suis pas convaincu que ce soient de bonnes idées. Nous, nous sommes faits pour les *quake-like* purs et durs.

Le prochain jeu d'ID Software, après Quake III, sera-t-il développé pour le Multijoueur ou pour le jeu en Solo ?
Pour le jeu en Solo. Il est d'ailleurs fort probable que nous ne développerons pas de mode Multijoueur. Mais pour le moment, nous préparons déjà le développement de Quake III après sa sortie : plus d'arènes, plus d'armes, etc.

Ce prochain jeu aura-t-il enfin un scénario moins bâclé ?
Nous partons dans l'idée de faire un grand jeu. Mais il comportera un scénario linéaire. Dans Quake II, vous n'étiez pas obligé de tout faire dans l'ordre pour passer un niveau. Je ne crois pas que ce soit une bonne chose. Je pense qu'un bon jeu n'a pas besoin de ça. Même si le scénario du prochain jeu devrait être profond et très développé, je reste persuadé que cela reste un surplus. D'ailleurs, que vous rappelez-vous de Doom ou de Quake ? Vous souvenez-vous ne serait ce qu'un peu du scénario ? Non, les gens ne se souviennent que de l'ambiance du jeu et des monstres qui arrivent de partout.

Quel regard portez-vous sur vos anciens jeux ?
Quake II était bien, avec un bon *design* et quelques bonnes idées que nous garderons pour nos futurs jeux. En revanche, Quake était juste pathétique.

Quake et Quake II étaient développés pour le jeu en Solo, le mode Multijoueur n'étant qu'une sorte de bonus. Suivant un scénario (très) léger, vous parcouriez tout un tas de salles et de couloirs à la recherche de l'envahisseur extraterrestre. Le but étant bien évidemment de lui faire passer l'envie de détruire notre belle planète. Pour Quake III : Arena, les développeurs ont pris le parti d'axer leur produit sur le jeu en réseau (sûrement suite au succès de Quake II sur le Net). Connexion Internet, directe entre les machines ou réseau local, vous pourrez affronter tout aussi bien vos amis du bout du monde que votre petit frère situé dans

FORMES NON PLATES Quake III se déroulera toujours sur plusieurs niveaux. Vous devrez avoir des yeux partout.

la chambre à côté. Les niveaux seront, comme l'indique le nom du jeu, des arènes remplies de plates-formes, trampolines, portes de téléportation et bien d'autres surprises encore. Elles seront une trentaine dans la version finale, orientées soit pour le Deathmatch (plus on tue d'adversaires, plus on a de points), soit pour le Capture the Flag (capturez le drapeau ennemi). Vous y incarnerez divers personnages, au choix. Le plus bizarre est une sorte d'œil muni de deux mains. Il y aura aussi une nouvelle guerrière, une gargouille, Artemis

Quake III devrait à lui seul décider de l'avenir des jeux uniquement Multijoueur.

(la femme-soldat de Quake II), le *marine* (celui de Quake mais *relooké*) et même le soldat de Doom ! Une variété appréciable qui a un petit goût de *best-of*.

ID Software a porté une attention toute particulière aux armes et à leur *design*. À ce jour, on parle, pour la liste finale des joyeusetés, d'un gant clouté, d'une mitrailleuse, d'un lance-grenades, d'un lance-roquettes, d'un grappin, d'un fusil laser, d'une mitrailleuse à plasma, d'une mitrailleuse lourde et d'une autre arme de poing qui serait actuellement en développement.

Arsenal complet

Il pourrait s'agir d'un flingue du genre Heckler & Koch 40 mm, bref, le genre à arrêter net non pas un seul éléphant en charge mais tout un troupeau. Toutes ces armes ont leurs avantages et leurs inconvénients. Le gant clouté est puissant mais nécessite une approche au corps à corps qui peut s'avérer délicate. La mitrailleuse permet de se défendre plus que d'attaquer. Le lance-grenades a les effets que l'on imagine mais sa portée est réduite. Le grappin peut permettre d'atteindre des plates-formes éloignées tout en priant pour que personne ne vous voie ainsi désarmé (les joueurs de Quake II connaissent très bien

TRAÎTRE ? Oui ! Dans Quake III Arena, absolument tous les coups sont permis, même arriver dans le dos de quelqu'un et le *shooter* froidement.

■ NETTOYAGE INC. Dans les égouts, pensez à faire appel à un dératiseur professionnel. Bien entendu, une fois qu'il a fini son boulot...

le grappin !). Pour ce qui est du fusil laser, sa puissance est limitée par sa faible cadence. Le lance-roquettes, arme favorite de bien des gens, ne sera pourtant pas la plus puissante. Restent les lourdes mitrailleuses à plasma, qui seront plus difficiles à trouver, mais une fois en main, vous aurez de quoi faire régner votre loi. Mais les développeurs ne se sont pas arrêtés au classicisme de ces armes. En effet, vous devriez pouvoir gérer leur cadence et le nombre de munitions lancées à chaque tir. Du moins c'est ce qu'ils aimeraient inclure...

Petit PC, grand plaisir

Depuis quelques mois, des versions bêta du jeu sont téléchargeables sur le Net et permettent à ID Software de recueillir les impressions des joueurs pour l'améliorer encore et toujours. Si vous voulez profiter des dernières semaines, allez jeter un coup d'œil sur http://www.quake-arena.com, tout en sachant qu'il s'agit d'une quarantaine de Mo à télécharger !

La grande force de Quake III Arena par rapport à ses concurrents (Unreal Tournament et bientôt Team Fortress 2) sera de pouvoir se jouer sur des machines modestes (Pentium 166, 32 Mo de RAM). Aussi, le véritable *challenge* des joueurs est de se lancer à l'assaut de professionnels qui ont grandi avec Quake et Quake III et sont donc naturellement avantagés au niveau des commandes et des réflexes. Mais ce sera à vous de vous faire l'idée finale, entre la dinde de Noël et les marrons chauds. Surtout les marrons. ■

- Cedric Gasperini

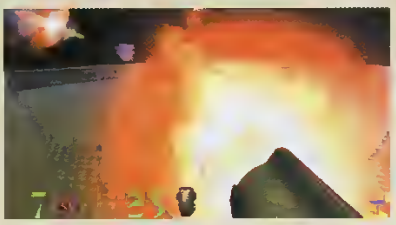
Beau, rapide, dévastateur, Quake III cumule les atouts. Un méga-hit en puissance.

■ PAS COOL Cette forme bizarroïde signifie que le monsieur vient de prendre un bonus qui multiplie les dommages.

Quel « quaker » serez-vous ?

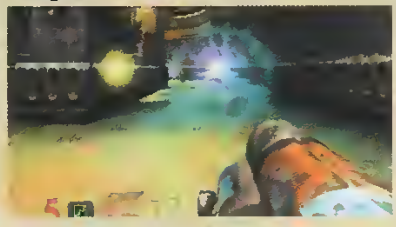
Grossièrement, vous pouvez jouer de trois manières à Quake III Arena. C'est à vous de décider de celle qui vous convient le mieux. Vous pouvez également les combiner ou, mieux, en découvrir de nouvelles tout aussi efficaces.

Gros Bill



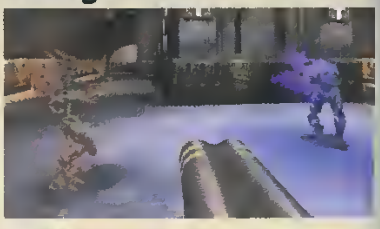
Jouer façon « gros Bill » est sans doute le plus simple. Encore faut-il avoir des réflexes suffisants et une adresse à tout casser. La méthode est enfantine : repérez où sont les meilleures armes et armures et allez-y constamment. Ensuite, foncez dans le tas en poussant votre cri de guerre.

Sniper



Jouer façon *sniper* nécessite une excellente adresse. Que ce soit au lance-roquettes ou au fusil laser, il faut prévoir les mouvements de vos adversaires. Éloignez-vous le plus possible pour voir sans être vu. Alignez la cible et pressez la détente. Vous n'aurez droit qu'à un coup

Charognard



La troisième façon est sans doute la plus efficace mais la plus déplaisante pour les autres. C'est la façon « charognard ». Elle est extrêmement simple. Il suffit d'observer deux adversaires en train de combattre et, soit de tirer sur les deux, soit de tuer le vainqueur affaibli.

Saitek

R4 Force Wheel

Levier de vitesse à réponse rapide

2 boutons programmables

Pédalier ergonomique et stable

Réglage des pédales

Powered by Microsoft Force Feedback Technology

Digital

R100

2 boutons de tir

Leviers de vitesse

Pédales pour les freinages et les accélérations

Cyborg 3D Digital Stick

Digital

Réglage de l'angle de tête

Réglage de la longueur de la tête

Ajustement de la taille de la main

Function twist 3

SP550

2 EN 1

2 boutons de tir

Gâchette

En mode combo
- manette de gaz
- 6 boutons de tir
- bouton "Hat"

Système de connexion simple

4 boutons de tir

2 gâchettes

En mode Joypad
- 4 boutons de tir
- pavé directionnel à 8 voies
- 2 gâchettes

Manette de gaz

Pavé directionnel à 8 voies ou Bouton "Hat"

Bouton de mécanisme d'emboîtement

Hub USB

P2000

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom

Adresse

C.P. Ville

Date de naissance / /

Configuration matériel :

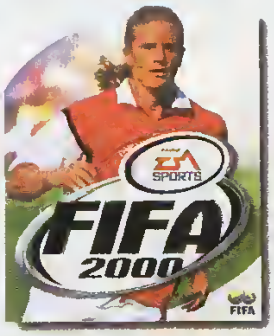
Chez Jean LILINGER, PARTY, FNAC, VIRGIN

TOYS 'R' US expert

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 39 46 98 30, E-mail : transecom@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Logiciel et documentation © 1999 Electronic Arts. EA SPORTS, le logo EA SPORTS et Electronic Arts sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts. Au Royaume-Uni et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Produit sous licence officielle de la FIFA. © 1977 FIFA TM. Fabriqué sous licence par Electronic Arts. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. Playstation et le logo Playstation sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. Tous droits réservés.



DONNE-MOI-DES-SUPPORTERS-HURLEURS-DE-SLOGANS-SANS-PITIÉ-DES-TÊTES-CHERCHEUSES-DES-TACLES-QUI-RACLENT-LE-SOL-ET-DES-BUTS-QUI-BRÛLENT-LES-FILETS. DONNE-MOI-LA-TOTALE-LA-GLOBALE-LE-MONDE-À-MES-PIEDS. DONNE-MOI-DU-FIFA !

it's in the game™

Femme fatale

La Roue du temps | Dirigez une magicienne déterminée dans l'univers de R. Jordan.

Pour info
- EDITEUR GT Interactive
- DÉVELOPPEUR Legend Entertainment Co.
- GENRE *quake-like* fantastique
- SORTIE décembre

Depuis Doom, les jeux de massacre virtuel en vue subjective ont connu un succès grandissant. Le dernier-né de la catégorie, et que GT Interactive prévoit de lancer sur le marché, se prénomme La Roue du temps et s'inspire du monde médiéval fantastique créé par Robert Jordan.

Il y a bien longtemps, durant l'Age des légendes, le Seigneur de l'ombre a tenté de conquérir le monde. De puissants mages ont réussi à l'emprisonner au moyens de sceaux magiques. Mais avec le temps... Aujourd'hui, il est sur le point d'être libéré par les forces obscures (rien à voir avec Star Wars). Et bien entendu, il va vous falloir remettre de l'ordre dans ce monde particulier ! Non seulement la magie y règne en maîtresse (à tel point qu'il n'est pas rare de croiser un stock de boules de feu au détour d'un chemin), mais en plus, c'est une magie sélective et complètement féministe. Imaginez que les seuls hommes qui ont eu le plaisir de goûter au pouvoir sont tous devenus irrémédiablement fous à lier. Seules les donzelles ont accès à ce formidable pouvoir.

FEU AUX TROUSSES Ils ont beau être grands, laids, méchants et très hargneux, ils ne sont pas insensibles aux sorts de feu.

MA PROF DE MATHS Cette tête-là doit vous dire quelque chose. Oui, eh bien pour la réduire en lambeaux, il va falloir sortir ses plus beaux sorts.

C'est donc l'une d'elles que vous allez incarner, sachant que toutes les magiciennes sont regroupées sous la bannière d'un ordre, passant leurs journées à étudier les sorts, le monde, l'influence du monde sur les sorts et l'influence des sorts sur le monde. Passionnant, en somme, jusqu'à ce jour maudit d'entre tous où ils sont arrivés. En effet, l'invasion des forces des ténèbres dans votre confrérie de nanas vous oblige à mettre la main à la pâte et zigouiller de l'orc et du troll à tour de bras.

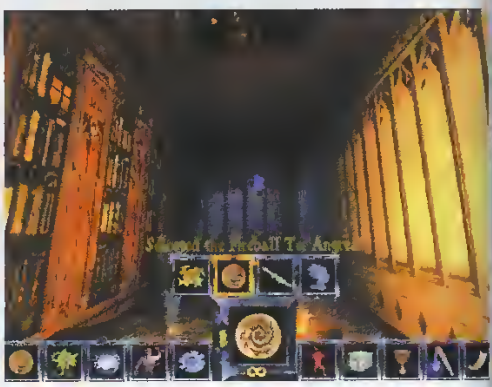
Des dizaines de sorts magiques

Le moteur utilisé est celui d'Unreal, revu à la hausse bien entendu, et il faut avouer que les décors sont tout bonnement somptueux. Bibliothèques, extérieurs, palais ou même égouts, les graphistes semblent avoir soigné le moindre recoin du moindre caillou.
Les niveaux, une vingtaine environ, sont plutôt vastes et bien fournis, non seulement en ennemis mais aussi en ressources magiques.

Ça roule pour Jordan

Robert Jordan (*alias* James Oliver Rigney) est né en 1948. Originaire de Charleston en Caroline du Sud (États-Unis), il s'est lancé dans l'écriture sous divers pseudonymes à partir de 1977. Mais c'est en 1986 que tout s'accélère pour lui avec le début de son épopée médiévale fantastique qui l'a conduit à devenir aujourd'hui l'un des plus grands écrivains du genre. *La Roue du temps*, dont est issu le jeu vidéo, est une saga qui compte sept livres disponibles soit aux éditions Pocket SF soit aux éditions Rivages.

Les seuls hommes qui ont goûté au pouvoir sont tous devenus fous à lier.



TU TOUCHES COMBIEN ? Pour sélectionner un sort, tapez sur la touche correspondante et trouvez le plus adéquat à la situation.

STOP !

Connecte-toi sur
www.rueducommerce.fr

C'EST DE LA BOMBE !

OFFRE EXCLUSIVE 1 990F TTC

Achetez 24 H sur 24 !

GUILLEMOT 3D PROPHET

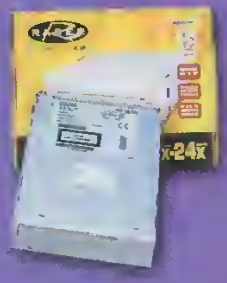
Carte graphique AGP 4x-2x / Nvidia GeForce 256 / 32 Mo
Sortie TV / Accélération DVD Vidéo
Ref : 47[illegible]0985

VOODOO 2000 PCI
Carte graphique PCI / 3Dfx Voodoo 3
128-Bit16 Mo SDRAM 2048 x 1536
en 24-bit (16.7M couleurs)
Ref : 116-0769-008

675 F TTC

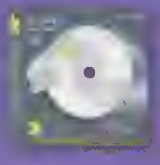
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK VOLANT
Volant et Pédales MICROSOFT
Retour de Force
Ref : A16-D00D4

890 F TTC



RACER RCC 2224-CS
Graveur de CD / 2x-2x-24x
IDE-EIDE / Interne
Ref : RCC2224-CS

999 F TTC



PACK de 28 CD-R XEO
CD-Rom vierge
74 minutes Silver
Ref . SILVER-PK25+3

190 F TTC

15 000 Produits Informatiques
120 Grandes Marques

Achetez en ligne www.rueducommerce.fr

Par **Carte bancaire sur le site** (paiement sécurisé : cryptage SSL)
Par **Téléphone au 0 825 019 029** (0,99F/min)
Par **Fax au 01 46 94 07 22** ou Par **Chèque** à l'ordre de RueDuCommerce SA

■ SAINT GRAAL... Il voulait toucher à la coupe, il n'avait pas le cœur pur, il ne connaissait pas le mot de passe, elle va le lui faire regretter.

Au total, ce sont 40 sorts qui vous attendent afin de faire rendre l'âme à ces créatures infernales. De la classique boule de feu au missile magique téléguidé, en passant par l'immobilisation, le bouclier, le tourbillon, le regain de points de vie et j'en passe, vous aurez fort à faire pour jongler avec les touches du clavier et choisir le sort approprié. Le tout renferme un vrai scénario qui évoluera au fur et à mesure de votre progression, un peu comme si vous viviez un bouquin de Jordan dans son intégralité. Le Multijoueur, lui, s'oriente vers une innovation plutôt agréable. Outre le classique Deathmatch (gagner des points en tuant un maximum d'adversaires), vous pourrez jouer à un Capture the Flag (gagner des points en capturant le drapeau ennemi) particulier. En effet, vous aurez à votre disposition quelques pièges, quelques monstres et autres joyeusetés à disposer dans votre territoire pour le protéger, alliant ainsi un petit côté Dungeon Keeper bien agréable à la chose.

Extérieurs, palais ou même égouts, les graphistes ont soigné le moindre détail.

■ MONSIEUR PROPRE Elle a beau être blanche ma tornade, il ne fait pas bon rester au beau milieu !

■ ZEN Parfois, pour atteindre la plénitude de l'âme, il faut dominer la situation et regarder le monde d'en haut. De très très haut.

C'est donc de pied ferme que nous attendons les aventures de La Roue du temps, en espérant toutefois que le jeu pourra tourner correctement sur une machine de capacité moyenne, à savoir un modeste Pentium 233 avec 32 Mo de RAM. Pour le moment, ce n'est pas tout à fait le cas. ■

- Cedric Gasperini

Nouveau

Ayez le Reflex' English

Sans précédent !

- Une subtile association des techniques multimédias de pointe et de la célèbre méthode REWARD de Macmillan Heinemann ELT d'Oxford
- Reconnaissance vocale multiple intégrant le très performant module ViaVoice® d'IBM
- Plus de 5 heures d'excellentes vidéo MPEG plein écran
- Dictionnaire sonore, Prononciation, Grammaire ...

... et pour la première fois

- 4 Services Internet intégrés (Jeux, Forum, Professeur, Nouvelles) pour pratiquer immédiatement votre anglais avec d'autres utilisateurs du monde entier

Vous n'apprendrez plus jamais seul !

commest MULTIMEDIA
12, rue de Chemnitz
F-68200 Mulhouse
tél. 03 89 32 96 37
fax 03 89 42 69 39
mail : info@commest.com

Vous pouvez tester nos logiciels en anglais sur notre site...

www.commest.com

Zéro franc, zéro souci ?

Internet à l'œil | Les fournisseurs d'accès gratuits, cadeau ou arnaque ?

SERVICE COMPRIS France Explorer offre un service complet mais qui se paye par les connexions les plus chères du marché.

Avant de choisir votre fournisseur, demandez-vous quel internaute vous allez être.

Vous connaissez forcément les fournisseurs d'accès gratuits à internet. Je parle même qu'en lisant vos journaux préférés (comme *Gen4 PC*) ou en relevant votre courrier, vous avez accumulé des dizaines de CD-ROM qui vous font tous des offres plus alléchantes les unes que les autres. Comment se retrouver dans cette jungle impénétrable ? En lisant ce dossier, bien sûr !

En France, personne n'avait vu venir les fournisseurs d'accès gratuits. Seul France Explorer avait suivi l'exemple de l'anglais World Online, inventeur britannique du concept, et offrait un accès gratuit à Internet. Mais lorsque le petit monde de l'Internet payant a appris la nouvelle (le premier avril dernier, qui plus est !), du lancement d'un World Online français (filiale de Bouygues), un vent de panique commença à souffler sur le petit monde des fournisseurs d'accès. D'autant que très vite, l'offre s'est faite pléthorique. Lokace (filiale d'Infonie), Freesurf et Free arrivèrent à leur tour en moins d'un mois sur le marché, suivis de près par Libertysurf (créé par Darty). Le paysage français de l'Internet commençait à changer radicalement. En effet, lorsque régulièrement des « spécialistes » se plaignaient du retard accumulé par la France en matière de connexions au réseau mondial, c'est le prix des accès qui était généralement mis en cause. L'un des principaux verrous parut alors sur le point de sauter. Du moins partiellement. En effet, sur ce sujet, il faut être bien clair. Lorsque la publicité vous parle de « l'Internet gratuit » ou de « l'Internet à 0 franc », comprenez bien qu'il ne s'agit que de l'accès à la Toile. En aucun cas, ces fournisseurs ne vont vous faire cadeau de vos notes de téléphone ni du modem ! Il vous faudra toujours vous acquitter de vos factures auprès de France Télécom, ce qui réclame une certaine prudence (d'ailleurs, j'attends la mienne...). J'entends d'ici la question qui vous taraude : mais comment vont-ils pouvoir gagner de l'argent si on ne leur en

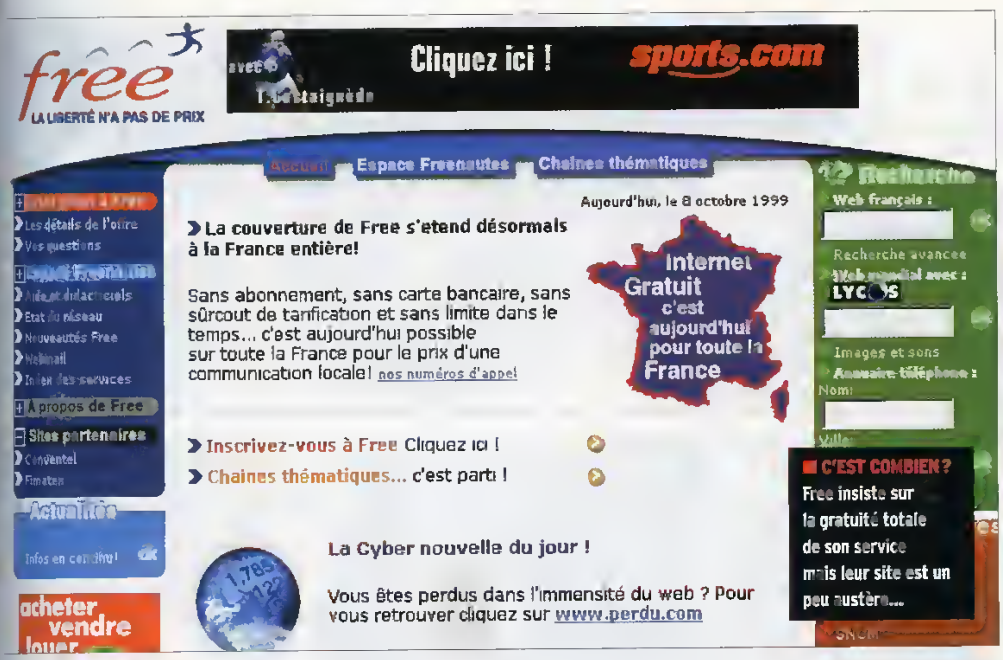
Cinq choses à ne pas oublier avant de s'abonner

- 1 - Votre *provider* vous offre-t-il une connexion en tarif local (éventuellement un forfait) ?
- 2 - Quelle est la vitesse de connexion ?
- 3 - Quel espace avez-vous pour vos pages personnelles ?
- 4 - Quels sont les horaires et les tarifs de l'assistance téléphonique ?
- 5 - Vous offre-t-il un contenu rédactionnel ?

Gratuité, oui mais...

ANNONCEURS CHOYÉS Lokace Online mène la chasse aux internautes vélléitaires.

Jérôme Rigaud, président de Lokace Online *« Notre objectif est de proposer un service véritablement gratuit. [...] mais toute personne qui ne se connecte pas pendant un mois est rayée des fichiers clients de Lokace Online. Et [...] la page d'accueil affichée systématiquement à la connexion est celle de Lokace. Et on ne peut pas la modifier »*



donne pas ? Rassurez-vous, ces gros rusés ne donnent pas vraiment dans la charité publique ! En fait, ils conservent deux sources de revenus possibles. Tout d'abord, suite à une décision prise en juin par l'A.R.T. (Autorité de régulation des télécommunications), France Télécom reverse aux fournisseurs d'accès un pourcentage de ce que lui fait gagner chaque minute de connexion. Donc, plus vous êtes nombreux à surfer par l'intermédiaire de Free, Freesurf ou un de leurs confrères, plus ils gagnent d'argent ! Autre source possible de revenus, la publicité. Comme les chaînes de télévision, les fournisseurs d'accès à Internet vendent de l'espace publicitaire à des annonceurs (les payants comme les gratuits d'ailleurs...). Vous allez donc voir apparaître, en vous connectant à Libertysurf ou à France Explorer, des bandeaux publicitaires en haut et en bas de l'écran. Vous pourrez aussi recevoir des offres promotionnelles avec telle ou telle grande marque de voyages. En revanche, vous n'avez pas à craindre d'être assailli de courriers publicitaires et de coups de téléphone « télémarketing » : la plupart des serveurs s'engagent dans le « contrat » que vous allez signer avec eux à ne pas vendre votre adresse à leurs partenaires. Ceux qui ne s'y engagent pas

« Accès gratuit à Internet » ne veut pas dire « on paye vos factures de téléphone. »

Les forfaits grignotent grignotent...

Fin du monopole de France Télécom ?

Suite à une décision de l'A.R.T. au printemps dernier les fournisseurs d'accès Internet ont enfin le droit de vous offrir des forfaits de connexion. Comment ça marche ? Comme avec un téléphone portable vous vous connectez sur un numéro qui n'est pas géré par France Télécom vos appels vers le serveur n'apparaissent donc pas sur la facture du téléphone de la maison. Les plus rapides à réagir ont été Club Internet. Après un essai cet été auprès d'un panel d'abonnés, ils ont lancé fin septembre à grand renfort de publicité, leur forfait « 20h pour 20 F », ce qui revient en fait à 97 francs puisque vous devez y ajouter 77 francs d'abonnement. Un fournisseur d'accès gratuit vient à son tour de se positionner sur ce marché prometteur. Freesbee, filiale de None Networks. Curieusement, au lieu de casser les prix il nous fait presque exactement la même offre 20h pour 90 francs par mois, sans frais d'abonnement. 90 francs serait-il un coût incompressible pour une connexion Internet ? On verra ce que la concurrence aura à en dire

PUB ET LIBERTÉ Liberty Surf, filé à Darty, finance une véritable rédaction grâce aux bandeaux et aux envois publicitaires. Avis aux publiphobes !

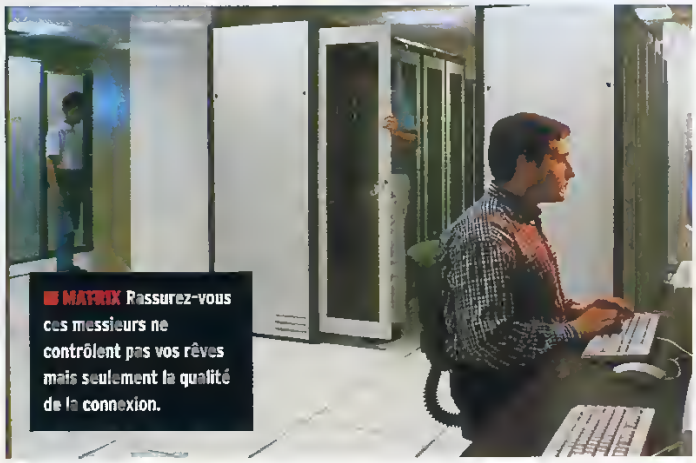
L'avenir d'Internet : les surfeurs professionnels ?

« Gagnez de l'argent en restant assis sur votre derrière. » Tel est le slogan alléchant grâce auquel Alladvantage.com s'est fait connaître cet été. Fonctionnant pour l'instant uniquement aux États-Unis et au Canada, ce site vous permet de gagner de l'argent rien qu'en surfant sur le Net. Comment ? Vous devez commencer par télécharger un petit bandeau. Au fur et à mesure de vos déplacements, ce bandeau affichera les messages publicitaires des différents annonceurs travaillant avec Alladvantage. Lesquels sont si contents qu'ils vous reversent 50 cents (3,50 F) par heure de navigation. Mieux encore, si Alladvantage prévoit d'arriver bientôt en France, un *provider* français, Accès Internet Gratuit, le devance. Le système, qui vous oblige pour l'instant à verser une caution puis à épuiser un forfait de 30 heures avant de commencer à toucher 50 centimes de l'heure devra sans doute être amélioré, pour séduire un large public mais gageons qu'il va bientôt faire des émules !

Q&R

CYRIL POIDATZ
Directeur Général de Free

Pour vous, la philosophie du gratuit, c'est quoi ?
C'est avant tout fournir un service complet et des connexions de qualité à nos utilisateurs
Comment voyez-vous l'avenir d'Internet ?
Il passe par l'A.D.S.L., que nous testons depuis septembre, et bien sûr par le commerce électronique
Vos concurrents payants disent que le gratuit n'a pas d'avenir ?
Au contraire, il va s'amplifier pour devenir le standard de l'accès Internet, la différence se fera sur les services complémentaires
Le risque est bien sûr que l'offre devienne trop complexe pour le consommateur. Seuls les meilleurs survivront.



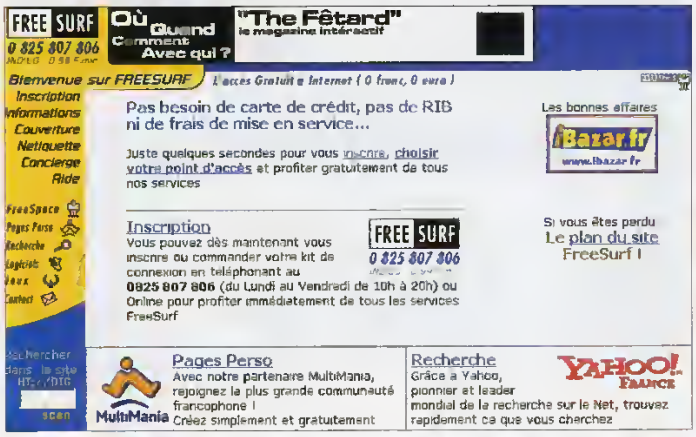
MATRIX Rassurez-vous ces messieurs ne contrôlent pas vos rêves mais seulement la qualité de la connexion.

spontanément vous demanderont si oui ou non vous voulez que votre nom apparaisse sur des fichiers, ou si vous voulez recevoir leur *mailing list* (inscription pour recevoir toutes sortes de publicités). Votre refus ne vous empêchera en rien de vous abonner. En compensation, ceux qui ont recours aux bandeaux de pub vous offrent un contenu rédactionnel sur leur site. Vous allez y trouver des informations, mises à jour en continu par leur rédaction, des petites annonces, des interviews *on-line*, des liens vers des sujets de loisir et d'actualité. À vous donc de savoir si une simple connexion à Internet vous suffit ou si vous voulez plus – et si vous êtes prêt à subir un peu de pub en contrepartie. En fait, ces services sont surtout utiles pour les internautes débutants qui ont peur de naviguer seuls sur le Net. Deuxième question importante, comment allez-vous vous servir d'Internet ? Il faut savoir que tous les serveurs ne vous offrent pas des connexions en appel local. Ainsi France Explorer propose à tous ses abonnés, où qu'ils soient, un numéro national indigo qui, s'il n'est que de 45 centimes la minute entre 20h et 6h heures du matin, vous coûtera 1,23 franc la minute les après-midi de semaine ! D'autres services n'offrent l'accès local que sur la région parisienne. Si vous vous contentez de lire vos *mails* tous les matins, pas de problème. En revanche, vos parties de The Age of Kings risquent de trés rapidement vous coûter cher ! Contrairement aux payants qui

Nombre d'abonnés des principaux fournisseurs d'accès gratuits (06/99)*

- LibertySurf : 110 000 - 130 000
- Free : 80 000 - 100 000
- World Online : 60 000 - 70 000
- Freesurf : 30 000 - 40 000
- VNU.net : 15 000 - 20 000
- Lokace Online : 10 000 - 20 000

* Derniers chiffres connus au moment où nous imprimons.



SIMPLE ET EFFICACE Free Surf offre peu de services mais la connexion est d'une qualité appréciable. Comme Free, ce site a renoncé à la manne publicitaire.

CHERS MODEMS ! L'investissement technique tourne autour de 20 millions de F.

INEDIT !

300 freewares

Logiciels complets et gratuits !

Graphisme, Musique, Bureautique, Educatifs, Jeux, Loisirs, Programmation, Internet, Anti-virus, Thèmes, Outils PC, Multimédia...

POUR TOUT FAIRE OU PRESQUE

1 CD-ROM + son livret

BUREAUTIQUE

COMPRESSION

DIVERS

EDUCATIFS

GESTION DE FICHIERS

GRAPHISME

IMPRIMANTE

INTERNET

JEUX

MULTIMEDIA

PROGRAMMATION

SCREEN SAVERS

MUSIQUE

SYSTEME

THEMES

Je souhaite recevoir le CD-ROM 300 FREEWARES et son livret explicatif au prix de 35 francs port compris.

Je joins mon règlement à ce bon ou sa copie et j'adresse le tout à :
DP Presse, 159 bd Henri Barnier, Locaux d'Entreprises G.239, 13015 MARSEILLE

GPC10/99

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal: _____ **Ville :** _____

Prudence...

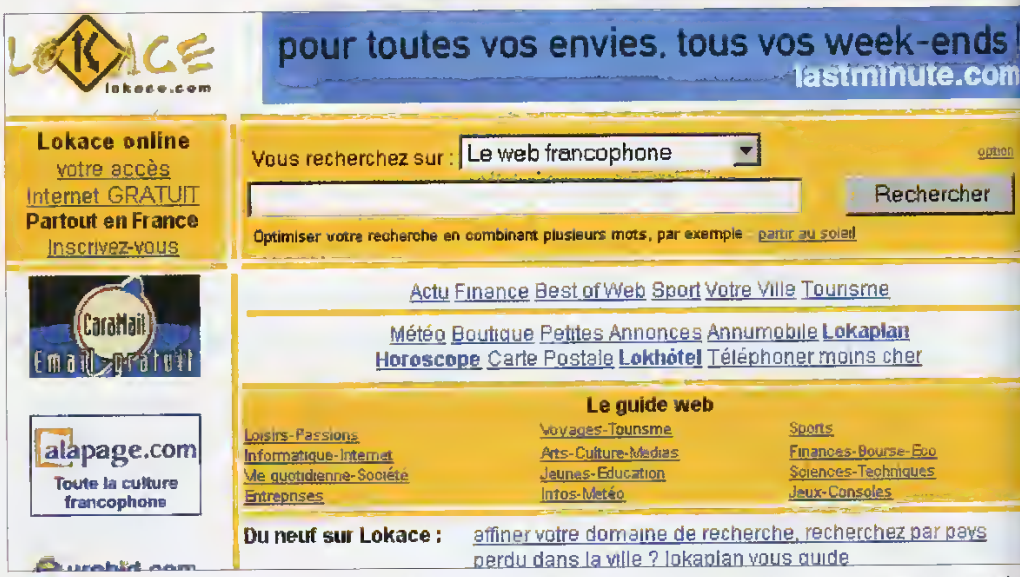
NUMERUS CLAUSUS World Online limite le nombre de ses abonnés.

Chez World Online, l'offre est limitée à 200 000 abonnés. Ceci afin de ( ) *« se donner la possibilité d'arrêter si le marché n'évolue pas dans le bon sens »* nous explique Jean-Michel Soulier, Directeur Général de *provider*

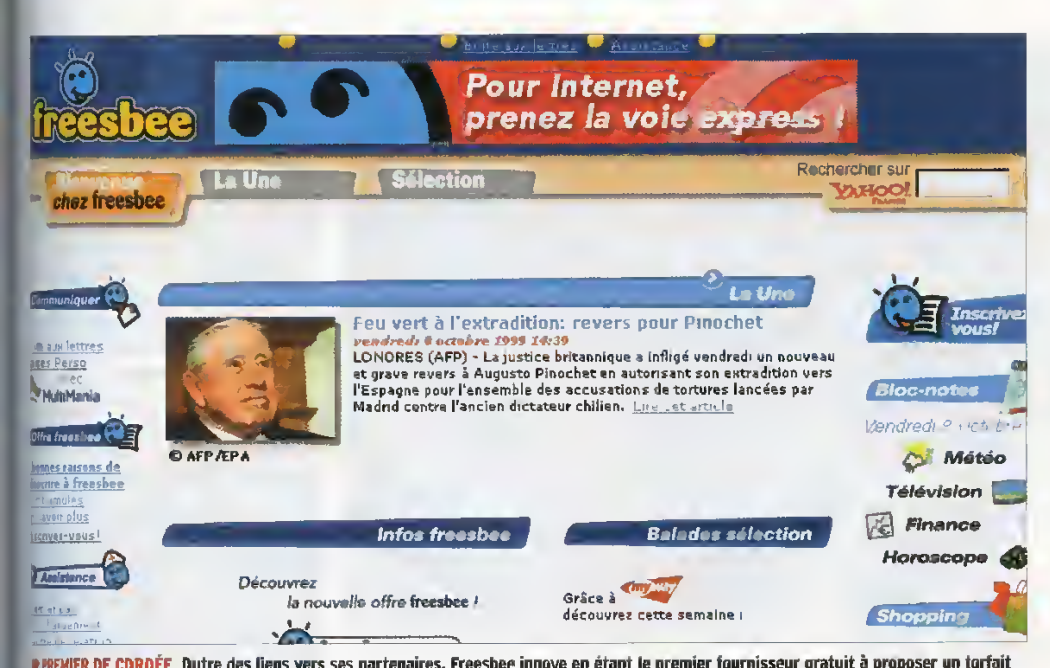
TRÈS PROS Issu de magazines spécialisés, vnunet s'adresse en priorité aux mordus d'informatique personnelle.

Refuser de voir vos informations vendues aux annonceurs ne peut pas empêcher votre abonnement !

essaient de ratisser large, les fournisseurs d'accès gratuits visent une clientèle très ciblée. Ceux qui ont recours à la publicité s'intéressent surtout à un public familial et provincial qui se connecte peu – en moyenne deux heures par mois. Si vous dépassez cette moyenne et si vous n'avez pas des horaires de bureau, privilégiez donc les serveurs à appel local – à moins que vous ne préfériez faire placer un numéro indigo en Primaliste Internet. D'autres, comme World Online ou Freesbee, commencent à s'intéresser aux joueurs en proposant leurs propres serveurs de jeux. Autre paramètre à prendre en compte, la *hot line*, c'est-à-dire le service d'aide par téléphone à l'internaute perdu. Certains fournisseurs ne vous répondront que par *e-mail*, ce qui, quand votre connexion est totalement plantée, peut poser problème... D'autres ne sont disponibles que cinq jours sur sept (alors que les ordinateurs ont une fâcheuse tendance à planter tard le vendredi soir...), et ceux qui fonctionnent 24h/24 y compris le week-end vous font généralement payer les communications 2,23 francs la minute – et si vous êtes un débutant total, la conversation peut durer longtemps ! Autre souci majeur, peut-être le plus important, la qualité de la connexion. Non seulement une connexion trop lente va accroître le temps d'affichage des pages Web, et donc alourdir votre facture téléphonique, mais en plus, être déconnecté en pleine partie de Quake II donne furieusement envie de balancer son modem par la fenêtre (vous avez remarqué, je parle d'expérience, là) ! La bonne nouvelle, c'est que les fournisseurs d'accès gratuits pratiquent une politique de transparence à peu près totale, publiant très fièrement les chiffres de leur bande passante



GRATUIT OU PRESQUE Lokace a l'originalité de demander un euro symbolique (qui n'est bien sûr jamais versé) à ses nouveaux abonnés. Attention ! Si vous restez trop longtemps sans vous connecter, vous serez radié du fichier.



PREMIER DE CORDÉE Outre des liens vers ses partenaires, Freesbee innove en étant le premier fournisseur gratuit à proposer un forfait de connexion hors facture France Télécom.

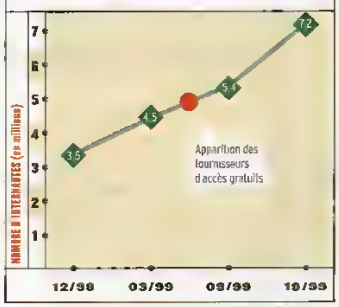
(en gros, la taille du tuyau qui transmet les données : plus c'est gros, mieux c'est). La mauvaise nouvelle, c'est que ces chiffres ne veulent rien dire ! Non pas que nous accusions ces braves gens de publicité mensongère, mais le résultat chez vous va dépendre d'énormément de paramètres. La vitesse de votre modem bien sûr, mais aussi la qualité de votre installation téléphonique, le lieu où vous vous trouvez, etc. D'où l'intérêt d'avoir un fournisseur gratuit : si vous constatez que la liaison est mauvaise sur le premier que vous avez choisi, vous pouvez en changer sans avoir à remplir de fatigantes formalités de résiliation puisque vous n'avez aucun engagement ! Les autres paramètres à prendre en compte sont les adresses *e-mail*.

Actuellement, en matière d'*e-mail*, c'est un peu la surenchère. France Explorer et Fressurf, par exemple, en offrent un nombre illimité ! C'est utile pour les familles nombreuses. En revanche, si vous êtes le seul utilisateur de votre modem, n'en faites pas un critère de choix. Même chose pour ce qui est des pages personnelles qui vous sont offertes : si vous ne savez ni programmer en H.T.M.L. ni en Java, n'y accordez pas une attention excessive. En fait, choisir un fournisseur, c'est décider quel genre d'internaute vous allez être. Un utilisateur prudent, un joueur fanatique ou un accro du bavardage en ligne ? Du bon choix dépendent aussi bien vos bonnes relations avec votre banquier que votre futur niveau à Diablo II ! ■

- Rémy Goavec

L'ÉVOLUTION D'INTERNET EN FRANCE DEPUIS L'APPARITION DES *PROVIDERS* GRATUITS

Coïncidence ou véritable effet de masse ? Depuis l'apparition des accès gratuits le 1er avril, la diffusion d'Internet dans les foyers français s'est nettement accélérée.



Source Médiamétrie/ISL

La qualité de votre connexion dépend en grande partie de votre propre installation.

Une offre pléthorique

Comme le font les grandes surfaces avec les ordinateurs, les fournisseurs d'accès se donnent beaucoup de mal pour rendre la comparaison difficile entre eux. Le coût de la minute n'est pas tout, n'oubliez pas de comparer les services !

Fournisseur d'accès	Adresse Web	Prix	Durée de l'abonnement	Coût connexion	Régions couvertes en local	Bande passante	Inscription *on-line*	Nombre d'*e-mails*	*Hot line*	Pages perso
Free	www.free.fr	Gratuit	Illimité	0,21F/mn	65% du territoire	200 Mb	Non	Illimité	6j/7 de 10h à 22h 2,23F/mn[1]	50 Mo
Freesurf	www.freesurf.fr	Gratuit	Illimité	0,21F/mn	Grandes villes	200 Mb	Oui	Illimité	Par *e-mail*	De 12 à 20 Mo
LibertySurf	www.libertysurf.com	Gratuit	Illimité	0,21F/mn	Toute la France	300 Mb	Non	Illimité	7j/7 10h à 22h, 2,23/mn	20 Mo
Lokace Online	www.lokace.fr	1 euro	Illimité	0,21F/mn	Région parisienne	N.C.	Oui	Illimité	5j/7, 14h à 18h 0,99F/Mn	Non
VNUnet	www.vnunet.fr	Gratuit	Illimité	0,21F/mn	Grandes villes	N.C.	Oui	1	*e-mail*	50 Mo
World Online Liberté	www.worldonline.fr	Gratuit	Un an	0,21F/mn	France Métropolitaine	N.C.	Oui	1	7j/7 8h à 22h 2,23F/mn	25 Mo
Freesbee	www.freesbee.fr	Gratuit[1]	Illimité	0,21F/mn	Toute la France	295 Mb	Oui	5	7j/7 1,95F/mn	20 Mo
France Explorer	www.franceexplorer.com	Gratuit	Illimité	n° indigo[2]	Numéro national indigo	0,1 Mb par abonné	Non	Illimité	6j/7, 8h30-21h, numéro indigo	Illimitées

[1] Forfait 90/120 heures de connexion (inclus la facture téléphonique) [2] 1,23F/mn en semaine de 4h à 20h. 0,43F le reste du temps [3] Samedi de 12h à 18h.

Petites config' UNISSEZ-VOUS !

Vous êtes démoralisé devant les configurations demandées par les derniers *hits*? Votre banquier vous a refusé un prêt pour votre nouveau PIII-650? Courage, *Gen4 PC* vous présente **dix jeux superbes et passionnants tournant sur un P166**! Merci qui?

Une carte accélératrice 3D reste toujours le meilleur moyen de stimuler un petit PC.

Laissez-moi deviner. Vous êtes encore en train de payer votre Pentium 166, le *must* des plates-formes de jeux il y a trois ans ! Et je suis prêt à parier que le vendeur qui vous a refourgué cette superbe machine (en vous garantissant que vous alliez être au top pour au moins cinq ans, promis-juré) vous dit aujourd'hui de passer au Pentium III-500 MHz, indispensable selon tous les magazines de jeux vidéo, pour pouvoir vraiment profiter des derniers méga-*hits*.

Courage, valeureux lecteur impécunieux ! Nous avons trouvé un moyen d'échapper à la course au surarmement informatique ! Même si vous n'avez pas gagné au Loto, vous ne serez plus condamné à jouer à Civilization premier du nom ou à Warcraft II. Voilà dix super jeux qui tourneront parfaitement sur votre « petit » Pentium 166.

1. Command and Conquer Soleil de Tibérium

Prix : environ 350 F
Éditeur : Electronic Arts
Testé dans *Gen4* n° 126 (6 étoiles)
Configuration minimum :
P166 60 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 8x
40 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Dernier en date de la série des Command and Conquer, Soleil de Tibérium nous a fait la bonne surprise d'être jouable sur les PC les plus modestes, grâce à des graphismes un peu dépassés. Scénario d'enfer, méchants d'anthologie, stratégie de haut vol grâce à une intelligence artificielle hors du commun, ce jeu est un *must*, sans doute le dernier à suivre le modèle classique fondé par Dune II et Warcraft.

BADABOUM ! Vous pensiez ne plus jamais voir de si belles explosions sur votre P166? Eh bien, vous vous trompiez !

2. Alpha Centauri

Prix : environ 350 F
Éditeur : Electronic Arts
Testé dans *Gen4* n° 119 (5 étoiles)
Configuration minimum :
P133 16 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
60 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Alpha Centauri est le dernier bébé de Sid Meier et de Brian Reynolds, les deux créateurs de Civilization II, le plus connu des jeux de stratégie au tour par tour. Alpha Centauri reprend le flambeau et vous emmène encore plus loin. Vous commencerez le jeu en dirigeant de vaillants colons

ESPACE INFINI Dites au revoir à vos proches avant de vous envoler vers Alpha du Centaure ! Vous ne les reverrez pas.

perdus dans le système d'Alpha du Centaure. Et vous le finirez complètement épuisé, célibataire et insomniaque, mais ravi par une expérience absolument unique. D'accord, Alpha Centauri n'est pas très beau, mais... quel pied !

3. Starcraft

Prix : environ 270 F
Éditeur : Ubi Soft
Testé dans *Gen4* n° 110 (5 étoiles)
Configuration minimum :
P75 16 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 2x
80 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Considéré par beaucoup comme la référence du jeu de stratégie en temps réel, Starcraft a engendré un véritable culte parmi les joueurs. Dans ce jeu, vous pourrez diriger trois races : les Humains, les Zergs ou les Protoss (des *aliens* aux pouvoirs psioniques).
Interface irréprochable, scénario passionnant, intelligence artificielle redoutable, Starcraft est incontournable pour votre « petit » PC. Et lorsque vous l'aurez fini, vous pourrez continuer l'aventure avec

SANS ALCOOL... Les Zergs ont le don de mettre une sacrée ambiance dans votre base. D'une manière un peu expéditive peut-être...

son *add-on*, Brood Wars. La qualification de « add-on » est même injuste : Brood War est si riche que c'est quasiment un Starcraft II !

4. Sanitarium

Prix : environ 200 F
Éditeur : ASC Games
Testé dans *Gen4* n° 116 (5 étoiles)
Configuration minimum :
P90 16 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 2x
30 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Voici l'un des titres majeurs qui a contribué à maintenir en vie le jeu d'aventure, fort négligé par les développeurs ces dernières années. Sombre histoire de complot, univers hallucinant tournant autour d'un hôpital psychiatrique et d'enfants étranges, Sanitarium est bourré de mystères, d'intrigues et de scènes d'un autre monde qui hanteront longtemps votre imagination.
Ne vous laissez pas arrêter par la censure imbécile de certaines grandes surfaces, Sanitarium est un chef-d'œuvre du jeu sur PC comme *Shining* l'est au cinéma !

5. Grim Fandango

Prix : environ 350 F
Éditeur : Ubi Soft
Testé dans *Gen4* n° 115 (4 étoiles)
Configuration minimum :
P133 32 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
30 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Ce grand jeu d'aventure situé dans l'au-delà du folklore mexicain et signé LucasArts (excusez du peu) va vous offrir, outre de superbes graphismes (attention, mieux vaut avoir une carte 3D), des énigmes passionnantes pour vous torturer les méninges pendant des heures. Ajoutez-y un humour omniprésent et des dialogues ciselés au rasoir, et il ne me reste plus qu'à vous demander pourquoi vous n'êtes pas déjà en train d'y jouer !

6. Quake II

Prix : environ 300 F
Éditeur : Activision (4 étoiles)
Testé dans *Gen4* n° 106
Configuration minimum :
P90 32 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
400 Mo sur le disque dur

Y A UN OS Manny, le héros de Grim Fandango, ne serait-il pas le squelette de Humphrey Bogart ?

On peut aujourd'hui profiter d'excellents jeux avec un PC modeste.

FRISSONS GARANTIS Sanitarium est un jeu d'aventure pas comme les autres. Ambiance oppressante, *flash-back* angoissants, monstres effrayants... Voici ce qui vous attend !

Où trouver tout ça ?

Si vous ne voulez pas vous déplacer, vous pouvez toujours commander ces petites perles *via* Internet. Voici quelques adresses :

FNAC	www.fnac.fr
Boxman	www.boxman.fr
Sierra	www.sierra.fr
CD & Co	www.cdandco.com

TÊTE-À-QUEUE Viper Racing est certainement l'un des seuls jeux de course à pouvoir tourner sur un petit PC. Et c'est une bonne nouvelle puisque c'est une excellente simulation dans laquelle vous piloterez la Dodge Viper.

La course à la puissance a ralenti ces derniers mois, c'est le moment d'en profiter !

Pourquoi vous devez y jouer : Quake II est considéré par certains comme le meilleur *quake-like* de tous les temps ! Lancez-vous avec les *space marines* dans l'invasion de Strogg, monde cybernétique cauchemardesque peuplé de cyborgs, créés avec les restes de vos camarades tombés au combat. Sorti en janvier 98, ses graphismes et l'intelligence de ses monstres font encore rêver bien des auteurs du jeux ! D'accord, il vaut mieux avoir une carte accélératrice 3D pour en profiter à fond, mais d'abord ça n'est pas cher, et en plus, les connectés pourront rejoindre les dizaines de milliers de duellistes qui s'affrontent quotidiennement sur Internet !

QUATRE-QUARTS Même en scindant l'image pour avoir quatre points de vue différents, Commandos tournera parfaitement. Le rêve !

7. Heroes of Might and Magic III

Prix : environ 380 F
Éditeur : Ubi Soft
Testé dans *Gen4* n° 123 (5 étoiles)
Configuration minimum :
P133 64 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
120 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Might and Magic et Heroes of Might and Magic font partie des séries les plus célèbres du monde des jeux vidéo. Jeu de stratégie au tour par tour additionné d'un petit côté jeu de rôle (grâce à des personnages évolutifs et des objets magiques), Heroes of Might & Magic III nous entraîne dans un monde fantastique de sorcellerie, de monstres et de morts vivants d'où on ne ressort que mort ou victorieux. Un grand voyage de rêve.

8. Commandos, derrière les lignes ennemies

Prix : environ 300 F
Éditeur : Eidos
Testé dans *Gen4* n° 112 (5 étoiles)
Configuration minimum :
P100 32 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
80 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Commandos fait partie de ces jeux qui ont pratiquement inventé un genre, en l'occurrence la simulation de commando infiltré. Pendant la Seconde Guerre mondiale, vous dirigez une équipe de saboteurs alliés chargés de s'infiltrer au sein des lignes nazies pour y semer désordre et destruction. Au lieu de tirer sur tout ce qui bouge, vous devrez faire preuve d'une sacrée habileté pour mener vos missions à bien. Suspense à couper au couteau, personnages aux caractéristiques bien distinctes, rien n'a été laissé au hasard pour faire de Commandos un jeu palpitant. Son *add-on*, Commandos, le Sens du devoir, ne démérite pas et prolonge une durée de vie déjà exceptionnelle !

9. Viper Racing

Prix : environ 100 F
Éditeur : Sierra
Testé dans *Gen4* n° 118 (4 étoiles)
Configuration minimum :
P90 16 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
50 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Parmi les *softs* les plus gourmands en puissance de processeur et cartes graphiques, les courses de voiture ont toujours tenu le haut du pavé ! Heureusement, certaines petites merveilles comme Viper Racing sont venues inverser la tendance. D'accord, les graphismes ne sont pas les plus beaux du marché (mais pas désagréables) et c'est plus une simulation qu'un jeu d'arcade, mais le *fun* est au rendez-vous. En outre, si vous avez une connexion Internet, Viper Racing vous offre des milliers de parties contre des joueurs du monde entier et une durée de vie presque infinie. Foncez !

10. RollerCoaster Tycoon

Prix : environ 300 francs
Éditeur : Ubi Soft
Testé dans *Gen4* n° 122 (3 étoiles)
Configuration minimum :
P133 16 Mo de RAM
Lecteur CD-ROM 4x
50 Mo sur le disque dur

Pourquoi vous devez y jouer : Faites vos montagnes russes et regardez les gens vomir ! Avec RollerCoaster Tycoon, réalisez le parc d'attractions de vos rêves de toutes pièces. Vous pourrez utiliser les manèges existants dans le jeu ou les « designer » vous-même. Attendez-vous à passer des heures et des heures immergé dans un univers de fête foraine délirante. ■

Genèse d'un mythe

Richard Garriott | Le créateur de la saga légendaire des Ultima dévoile ses secrets.

PROFIL

Nom : Garriott
Prenom : Richard
Alias : Lord British, mais aussi Shamino
Nationalité : américaine
Date de Naissance : 4 juillet 1961
Jeux developpés : la serie des Ultima
Jeu en développement : Ultima Ascension
Passions : astronomie, objets anciens (armes, cartes, etc.)

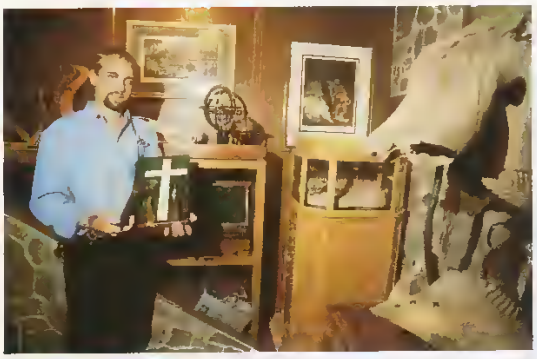
Ils se comptent sur les doigts de la main les célébrités du monde du jeu vidéo qui, depuis près de vingt ans, ont résisté aux attaques des jeunes loups. Richard Garriott, initiateur de la saga des Ultima, fait résolument partie de ce panthéon numérique. Un personnage baroque et haut en couleur, qui mélange adroitement passions personnelles et jeux vidéo, pour notre plus grand plaisir.

Main dans la main avec son père astronaute, un jeune Américain admire la voie lactée, allongé sur le doux gazon de son jardin, à Clear Creek dans le Texas. Pris de frissons en écoutant le récit des exploits de son père, Owen Garriott, l'enfant décolle pour ne plus jamais redescendre de son nuage. Comme des millions d'autres, ce bambin a tout simplement succombé au syndrome de l'espace. Les étoiles, les sciences et toutes les passions qui en dérivent constituent depuis lors son univers. Mais sa plus grande aspiration est de partager sa passion avec tous. Cet enfant, c'est Richard Garriott, et quelques décennies après ce coup de foudre, cette personnalité aux mille et une facettes reste un mystère absolu.

Au commencement...

La créativité fut ! Doté d'un esprit artistique dès son plus jeune âge, Richard fabrique ainsi ses propres bijoux à onze ans. Sa passion est si forte qu'il porte d'ailleurs encore aujourd'hui des bagues et un collier de l'époque. Ce dernier joue une telle importance dans sa vie qu'il ne l'a jamais quitté, sauf à une occasion : il s'en est séparé quelques jours pour le prêter à son père, Owen, qui l'a tout simplement emmené dans l'une de ses excursions spatiales. L'objet en question est

EN PLEIN DANS LE MILLE Le franc-tireur Origin System reste toujours aussi passionné, plus de 20 ans après ses premières incursions dans le monde du jeu vidéo.



TUEUR DE VAMPIRES Incroyable mais vrai ! Un *kit* de chasseur de vampires daté du siècle dernier.

LE PROF VOUS DIT Richard Garriott a toujours mis en avant un scénario riche et des personnages attachants. Ici avec son premier jeu : Akalabeth, sur Apple II.

Robert Garriott, le grand frère de Richard, travaille aussi chez Origin depuis 1983, apparaissant dans certains Ultima sous le pseudo Lord Robert.

constitué de petites mailles métalliques et orné d'un serpent. Pour être certain de ne plus jamais s'en séparer, Richard l'a depuis fait souder autour de son cou. J'en veux pour preuve la couronne de Lord British, son *alter ego* dans ses jeux Ultima, qui est, elle aussi, estampillée du même serpent.

Premiers pas

Le deuxième jour, Richard créa Alakabeth sur Apple II. Pendant ses années de lycée, Richard exprima sa créativité en jouant à divers jeux de rôle dont l'illustre Donjons et Dragons. C'est d'ailleurs de cet univers qu'il s'est inspiré pour commencer son premier jeu d'aventure sous format texte, D&D 28. Lorsque que l'Apple II voit le jour, Richard travaille comme simple vendeur dans une boutique d'informatique, Computerland. Passionné par ce nouveau média, il décide d'y convertir D&D 28 en y ajoutant des graphismes et en changeant son nom en O&D 28b, puis en Alakabeth. Le patron de la boutique lui suggère alors d'en faire des copies pour les mettre en vente. C'est ainsi que Richard commence son épopée fantastique dans le jeu vidéo. Moyennant 200 dollars de sachets en plastique, de photocopies et de cassettes, Richard met quelques exemplaires en vente. Bien décidé à faire connaître le jeune talent qu'il embauche, son patron décide d'en envoyer une copie à Calitornia Pacitic Computer Company.

Résultat des courses : Richard signe son premier contrat, sort son premier titre en 1979 et en vend 30 000 exemplaires. L'année suivante, il collabore avec Ken Arnold pour réaliser le premier Ultima dans sa propre chambre. Ce dernier voit le jour en août 1980. Neuf épisodes et presque vingt ans plus tard, Richard Garriott est vice président d'Origin Systems, actionnaire d'Electronic Arts et, surtout, il contribue aux loisirs de millions de joueurs dans le monde.

Le troisième jour, Richard créa sa maison. Même s'il y demeure, il n'est pas évident de parler d'une habitation au sens conventionnel du terme. Derrière le portail en fer, se cachent en effet les arcanes et objets bizarres issus de nombreuses civilisations. Entre la « simple » combinaison d'astronaute, les armures médiévales, le morceau volé de la muraille de Chine, le squelette qui répond au nom de Pedro et toutes les autres bizarreries, déambuler dans la bâtisse de Richard est un véritable voyage dans l'imaginaire.

Belle ascension...

Sa maison est d'ailleurs située sur le point le plus haut d'Austin, dans le Texas, pour qu'il dorme plus près des étoiles (non, rien à voir avec le groupe Gold !). Mais s'il veut véritablement y faire un tour, il lui suffit de monter dans son observatoire, doté d'un télescope professionnel, qui

Les tribulations d'un Texan

ENVOLE-MOI Afin de se rapprocher des étoiles, Richard a pris les commandes d'un Mig.

Si Richard Garriott collectionne une myriade de bizarreries, il ne reste pas assis à la maison à les admirer toute la journée. Bien au contraire, Richard est un explorateur contemporain au sens propre du terme. Avec un cercle privé d'amis, Richard joue à l'Indiana Jones. En leur compagnie, il a visité les deux pôles, piloté un Mig, traversé l'Amazonie, une bonne partie de l'Afrique, bravé les autorités chinoises en chapardant un gros morceau de la muraille de Chine et tout récemment loué un sous-marin pour visiter le *Titanic*. Pour la modique somme de 200 000 francs, Richard a plongé

JE SUIS LE MAÎTRE DU MONDE ! Richard a visité l'épave du *Titanic*.

au fond de l'océan pour explorer une des épaves les plus connues de la planète. Lors de son périple, son côté petit scientifique l'a poussé à attacher un grand gobelet en polystyrène à l'extérieur du submersible pour observer l'effet de la compression

constitue le toit de sa structure. Bref, il est difficile de trouver les frontières du réel dans ce manoir qui regorge de passages secrets...

Le quatrième jour, Richard explora ! Son autre passion est sans aucun doute l'extrême puisque cet informaticien a loué un sous-marin pour visiter le *Titanic*, foulé les deux pôles terrestres et est monté à bord d'un Mig... Il a surtout fait travailler, via ses jeux de rôle Ultima, l'imaginaire de tous, avec des jeux qui ont constamment cherché à faire voyager les joueurs dans des aventures fabuleuses, dans un royaume où magie, dragons, démons et chevaliers en armures sont monnaie courante.

Mon petit royaume...

La saga Ultima se démarque surtout par la richesse de ses scénarios, les personnages et son univers, la priorité de Richard étant bien entendu de rendre son royaume le plus crédible possible. Il envisage depuis de nombreuses années des solutions pour immerger encore un peu plus le joueur dans la réalité virtuelle. Mais le point culminant de sa vie pourrait se situer ailleurs...

Les cinquième, sixième et septième jours, Richard réalisera son rêve de jeunesse ! Il ira sans doute dans les étoiles puisqu'il a déjà réservé ses places pour deux voyages auprès d'organismes organisant des excursions dans l'espace. Il négocie également la place de troisième passager pour un voyage spatial russe... Néanmoins, ce grand rêveur semble avoir encore les pieds sur terre puisqu'il s'avoue bien décidé à continuer ses œuvres sur PC, mais dans de nouvelles directions...

Attendons donc Ascension, en *preview* exclusive ce mois-ci et en test le mois prochain, dernier volet de la saga des jeux de rôle Ultima. ■

- Tommy François

■ **EN GARDE** Ayant toujours vécu entre la réalité et l'univers d'Ultima, il n'hésite pas à s'habiller à la mode Britannia.

Owen Garriott, le père astronaute de la NASA de Richard, est surtout connu pour ses exploits sur Skylab 3.

Un architecte dans l'âme

Si les multiples passages secrets, le télescope et d'autres petits détails du genre font de la maison actuelle de Richard une des petites merveilles d'Austin, aussi connue pour sa transformation annuelle en maison hantée ouverte au public pendant la fête américaine de Halloween, Richard travaille maintenant sur un énorme projet depuis bientôt trois ans. Sa nouvelle bâtisse s'étend sur 45 hectares. Dotée de pont-levis, de grottes, d'un port médiéval qui donne sur un lac, d'autres passages secrets et d'une salle de bal, elle promet vraiment d'être encore plus loufoque. Richard s'est même fait construire une chambre avec un plafond qui s'éclipse à l'aide d'un bouton. Son lit s'élève alors en dehors de la pièce pour qu'il puisse dormir sous les étoiles. Dixit Richard : « C'est une façon pratique de faire du camping ! ». Encore deux années de construction sont prévues pour accomplir cette petite merveille

■ **MAISON TÉLESCOPIQUE** Sa demeure a été entièrement construite autour d'une armature métallique, sur laquelle repose un télescope.

■ **LE MOIS TRANQUILLE** Ne vous fiez pas à son air paisible, Richard n'est pas vraiment du genre à rester des heures assis... Sauf devant son écran d'ordinateur bien sûr !

Le nouveau minitel CYBERVISION
Connectez-vous, nous faisons le reste !

La plus grande sélection de CD-ROM et DVD de France

PLUS DE 500 RÉFÉRENCES

3617 BDM*CYBERVISION

Retrouvez les dernières nouveautés jeux et wargames V.O. et V.F. sur MAC/PC

AGE OF EMPIRES 2

QUAKE 3

GABRIEL KNIGHT 3

SOLEIL DE TIBERIUM

HOTLINE : 01 43 14 04 49

- Vous ne devez laisser que vos coordonnées
- Pas de paiement direct (sans chèque, ni CB)
- Toutes les dernières nouveautés V.F. et imports
- Plus de 500 références MAC et PC
- Un service garantie par Cybervision "L'Univers du CD-ROM" (5 ans d'expérience et de sérieux)

Retrouvez également sur notre site internet les CD-ROM, les photos et les vidéos CYBERVISION
HTTP://WWW.CYBERVISION-INFO.COM

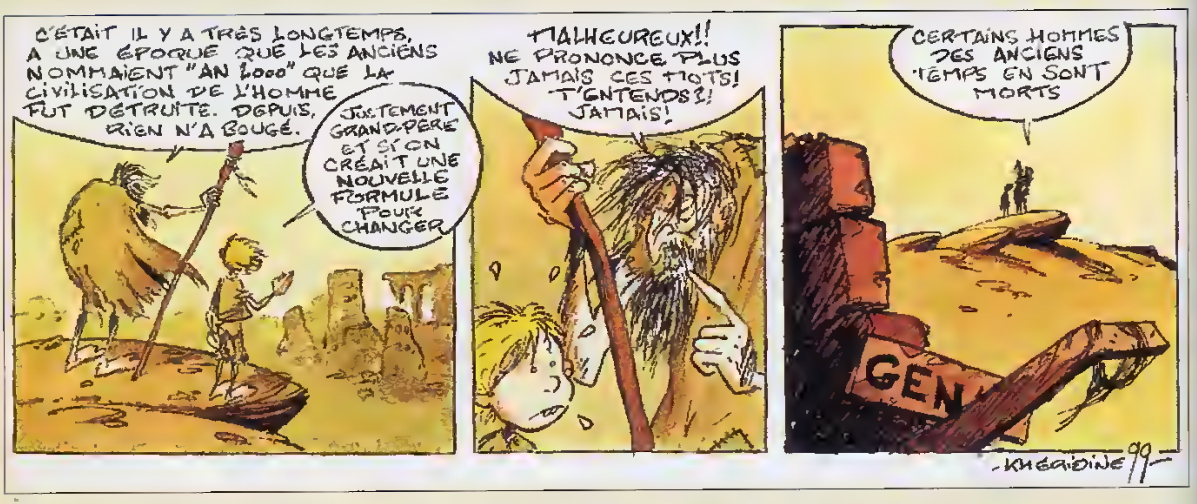
Coût de la communication 5.57F TTC La durée des communications dépend des articles commandés

CYBER VISION
6 ANS D'EXPERIENCE
NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)
RETROUVEZ TOUS NOS PRODUITS SUR LE 3617 BDM*CYBERVISION
NOUVEAUTES
AGE OF EMPIRES 2 VF 349 Frs
SYSTEM SHOCK 2 VF 369 Frs
DELTA FORCE 2 VO 399 Frs
GP 500 VF 369 Frs
GABRIEL KNIGHT 3 VF 369 Frs
HOMEWORLD VF 369 Frs
JAGGED ALLIANCE 2 VF 369 Frs
SHADOW COMPANY VF 369 Frs
REVENANT VF 369 Frs
AUTRES NOUVEAUTES :
- Nocturne VO 399 F VF 369 F
- Atlantis 2 VF 369 F
- Age of Wonders VO 399 F VF 369 F
AUTRES JEUX NOUS CONSULTER
ADRESSE DE NOS DEUX BOUTIQUES A PARIS :
37 rue de Lappe 75011 PARIS
M° Bastille sortie rue de La Roquette
Ouvert de 9H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 43 14 04 49
11 rue du 4 Septembre 75002 PARIS
M° 4 Septembre ou Opera
Ouvert de 10H à 19H sans interruption
Téléphone : 01 42 92 05 30
WARGAMES
NAPOLEON 1813 VF 399 Frs
PANZER GENERAL 3D VF 399 Frs
WEST FRONT SEA LION VO 249 Frs
EAST FRONT 2 VF 399 Frs
JEUX ONLINE
ASHERON'S CALL VO Tel !
EVERQUEST VO 499 Frs
ULTIMA ONLINE SECOND AGE VF 299 Frs
QUAKE 3 VO 399 Frs
JOYSTICKS
SAITEK CYBORG 3D STICK 399 Frs
GRAVIS GAME PAD PRO USB 299 Frs
POUR L'ACHAT D'UN JOYSTICK, LE JEU TUNNEL B1 OFFERT !
CARTE VIDEO
GUILLEMOT 3D PROPHET (GEFORCE 256) 2290 Frs
ADD-ON
ARMAGEDDON'S BLADE (POUR HEROES 3) VF 199 Frs
OPPOSITE FORCE (POUR HALF-LIFE) 249 Frs
JEUX DE ROLE
FORGOTTEN REALMS Archives Coll. VO 599 Frs les 3
Vol 1 : Eye of the Beholder 1, 2 et 3
Vol 2 : Pool of Radiance, Curse of Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Pools of Darkness, Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Hillsfar
Vol 3 : Dungeon Hack, Menzoberranzan, Blood & Magic
MAGIK DUELS OF THE PLANESWALKERS VO 299 Frs
STAR TREK
STARFLEET COMMAND VO (VF : 349 Frs) 399 Frs
BIRTH OF FEDERATION 399 Frs
STAR TREK EMISSARY GIFT SET VO 299 Frs
- NEXT GENERATION Interactive Technical Manual ;
- DEEP SPACE 9 Harbinger ;
Conversationnel KLINGON (CD Audio) ;
DEEP SPACE 9 Episode Pilote (VHS NTSC)
AUTRES JEUX PC :
Might & Magic 3 VF 349 Frs
Rally 2 VO 399 Frs
Reaver VF 369 Frs
Civilization 2 Test of Time VF 299 Frs
Baldur's Gate OVO VF 349 Frs
Prince of Persia 3D VF 349 Frs
Total Annihilation Kingdoms VF 369 Frs
Rogue Spear VF 369 Frs
Tiberian Sun VF 349 Frs
Pavillon Noir VF 349 Frs
Half Life + Team Fortress 349 Frs
Duels of the Planeswalkers VO 299 Frs
Fly! VF 369 Frs
Slave Zero VF 369 Frs
Rally 2000 VF 369 Frs
Indiana Jones VF 369 Frs
The Wizardry Archives VO 299 Frs
Darkstone VF 349 Frs
Driver VF 349 Frs
Might & Magic 7 VF 369 Frs
Alien vs Predator VF 349 Frs
Kingpin VF 349 Frs
Shadow Man VF 299 Frs
VENTE PAR CORRESPONDANCE
48H CHRONO + Encaissement Uniquement à l'Expédition - Commandez et réglez par CB
01 43 14 04 49
SITE INTERNET :
http://www.cybervision-info.com
MAC
AGE OF EMPIRES VF 349 Frs
HALF LIFE VO 429 Frs
QUAKE 3 VO 399 Frs
BLADUR'S GATE VO 449 Frs
AUTRES TITRES MAC
- Alien vs Predator VO 329 Frs
- Alpha Centauri VO 399 Frs
- Total Annihilation VO 399 Frs
- Tomb Raider 3 VO 399 Frs
- Rainbow 6 VO 399 Frs
- Interstate '76 VO 399 Frs
- Fly! VF 399 Frs
AUTRES TITRES MAC TEL !
CADEAUX
POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM :
Le jeu PRISONER OF ICE + La BD INTEGRALE (valeur : 79 Frs)
OU
ENCYCLOPEDIE CHAMPION D'EUROPE (valeur : 55 Frs)
(Dans la limite des stocks disponibles)
BON DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Règlement par : Chèque ○ Mandat ○ CB ○
__/__/__/__ Date d'exp. __/__ Signature :
PRODUIT(S) | PRIX
ENVOI COLISSIMO SUIVI (Livraison sous 48 H) | + 45 Frs
Pour 2 jeux achetés : ☐ Prisoner of Ice OU ☐ Descent | CADEAU !
TOTAL
GÉNÉRATION 4

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Le coup d'envoi de la nouvelle formule de *Gen4 PC* a donné lieu à mille péripéties au sein de la rédaction. Heureusement, au milieu de ce maistrom de désorganisation, quelqu'un a pris des notes !



27 septembre

La nouvelle est finalement confirmée alors que personne n'y croyait plus : *Gen4* devient *Gen4 PC CD-ROM*. « *Ah ? On parle plus des jeux sur disquettes alors ?* », demande benoîtement Cedric.

28 septembre

Après une semaine de liesse générale, l'équipe réalise l'ampleur de la tâche à accomplir : boucler un magazine nouvelle formule en dix jours. Julio, notre secrétaire de rédaction propose sagement à tout le monde un *hara-kiri* général dans le bureau de Olivier-notre-(rédac) chef. Ce dernier donne le feu vert.

29 septembre

Une première réunion est organisée pour décider des *news* à traiter. Devant ce travail titanesque (mais surtout devant les 1 256 pages de *news* que Seb veut faire écrire au reste de l'équipe, Cedric compris), la rédaction s'autodétruit.

30 septembre

Luc propose un nouveau système de classement de jeux à base de corps humain. Seb appelle l'hôpital Sainte-Anne en leur annonçant qu'il leur a trouvé un client.

1er octobre

Les habitants de Montreuil connaissent désormais très bien Régis, notre maquettiste cycliste, et l'ont même surnommé le Roi de la pédale (en raison de ses accélérations surnaturelles, pas de sa vie sexuelle).

2 octobre

Alors que les pages à monter s'accumulent dangereusement, l'annonce tombe comme un couperet : Johnny, notre maquettiste motard (décidément), est kidnappé par un autre titre du groupe. Le pire, c'est qu'aucune demande de rançon n'est adressée à la rédaction.

3 octobre

Après un déjeuner relativement arrosé, Luc déclare solennellement à Seb : « *Sébastien, j'ai une révélation à te faire : je suis ton père !* » Ce dernier, égaré, se tourne vers Sophie, notre correctrice, qui à son tour lui affirme « *Et moi je suis la mère de Luc, donc ta grand-mère.* » Seb s'évanouit.

4 octobre

Gody, notre maquettiste zen, parle d'incorporer des êtres humains à la maquette pour la rendre « plus vivante ». L'équipe comprend avec effroi l'utilité du démonte-pneus qui traîne sur son bureau

5 octobre

Electronic Arts vient présenter Theme Park World à la rédaction. Stéphane est l'heureux élu pour y assister. Après avoir généreusement retapissé la moquette, et crié comme un fou furieux en s'agrippant à sa chaise, il déclare que les modélisations de grands huit en 3D sont « vraiment (burps) très réussies. »

Didier Latil
Directeur des rédactions

Jeux favoris : System Shock et The Nomad Soul

Olivier Canou
Rédacteur en chef

Jeux favoris : Asheron's Call et The Nomad Soul

Sébastien Tasserie
Chef de rubrique news

Jeux favoris : The Nomad Soul et Rayman 2

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

Jeux favoris : The Age of Kings et The Nomad Soul

Cedric Gasperini
Rédacteur

Jeux favoris : The Nomad Soul et NHL 2000

Rémy Goavec
Pigiste

Jeux favoris : The Nomad Soul, The Age of Kings et Homeworld

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Drakan
Visiblement, tout le monde a apprécié ce bon jeu d'action. Toutefois, les collisions 3D sont encore défaillantes et les caméras ne sont pas toujours bien gérées. Heureusement, Rynn est toujours en pleine forme !

C&C 2 : Soleil de Tibérium
C'était prévu : le jeu rencontre un gros succès au niveau des ventes. En plus, ce nouveau volet de la guerre NOD contre GDI ne présente toujours pas de *bug* et nous n'allons pas nous en plaindre. C'est trop rare pour ne pas être salué.

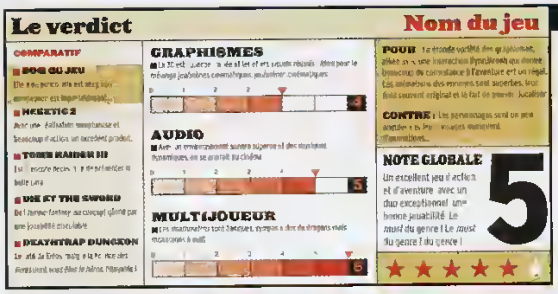
GP 500
Pas de gros problème avec cette bonne course de motos : les *joysticks* et volants Force Feedback sont désormais gérés (mais mollement) et la gestion des collisions est honnête mais pas transcendante.

Pizza Syndicate
Mis à part le jeu en lui-même et sa conception, toujours pas de problème sur Pizza Syndicate.

Soul Reaver
Avec une tête pareille, pas étonnant que le héros ait du mal à aligner trois mots d'affilée cohérents. Pourtant, les sons ont été corrigés dans la version finale. Par contre, pour ce qui est des *bugs* dans la 3D, il en reste encore. Dommage.

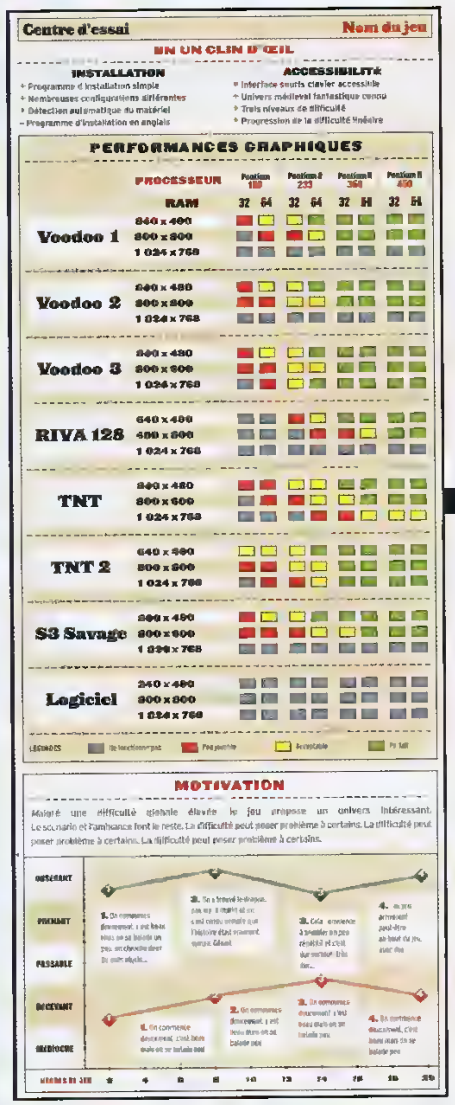
Homeworld
Encore quelques *bugs* graphiques, mais ceux qui affectaient le son ont été corrigés. Le mode Multijoueur est bien sûr présent mais demande déjà le téléchargement d'un *patch* pour jouer sur le Won. Avis !

Pavillon noir
Plus de bateaux qui grimpent sur les côtes et pas de plantages. En revanche, le jeu reste toujours peu intéressant et gonflé à bloc d'options. Toujours conseillé aux pirates gestionnaires qui aiment les prises de tête.

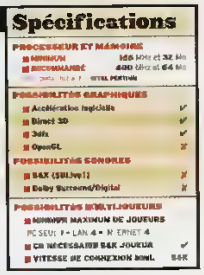


LE VERDICT

Le Comparatif (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. Graphismes, Audio et Multijoueur (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. 1 étoile : très mauvais. 2 étoiles : mauvais. 3 étoiles : moyen. 4 étoiles : bon. 5 étoiles : très bon. 6 étoiles : excellent. Les Pour et les Contre détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.



SPÉCIFICATIONS



Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les Possibilités graphiques indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les Possibilités Multijoueur signalent le nombre de joueurs supportées selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé En un clin d'œil, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc).

■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Frédéric Dufresne
Pigiste

Jeux favoris :
Rayman 2et
Dungeon Keeper 2

Pierrick Beilon
Pigiste

Jeux favoris :
The Age of Kings
et Baldur's Gate

Noël Chanat
Pigiste

Jeux favoris :
Dracula et
C&C2 : Soleil de Tibérium

Frédéric Pam
Pigiste

Jeux favoris :
T.A. Kingdoms
et GP 500

Bertrand Pomard
Pigiste

Jeux favoris :
T.A. Kingdoms et
C&C2 : Soleil de Tibérium

Stéphane Prince
Pigiste

Jeux favoris :
Atlantis II et
Theme Park World

Auchan

LE TOP

1

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

Éditeur : Microsoft Genre : Stratégie

★★★★★★

L'avis de Gen4 : Age of Empires a connu un succès énorme et nombreux sont les fans de ce jeu de stratégie. Qu'ils se réjouissent, sa suite va encore séduire un large public. Age of Empires 2 : Age of kings vous permet de revivre l'histoire médiévale en construisant vous-même vos cités, vos châteaux et vos armées. Conduisez vos troupes à l'assaut des ennemis et faites flotter haut les couleurs de votre Roi ! Microsoft nous livre l'un des tous meilleurs jeux de cette fin d'année. Une pure merveille à découvrir en famille.

2

THE NOMAD SOUL

Éditeur : Eidos
Genre : Aventure

★★★★★★

L'avis de Gen4 : The Nomad Soul est un jeu d'aventure révolutionnaire ! Vous allez devoir vous opposer à un démon qui vole les âme des habitants de Omikron, votre cité. Mais l'originalité de ce jeu réside dans les différentes personnes que vous incarnerez. En effet, dès votre mort, votre âme prendra possession de la personne la plus proche de vous ! Un jeu splendide, très agréable à jouer et qui va vous tenir en haleine pendant de très nombreuses heures. Le tout à vivre sur le rythme d'une musique écrite par David Bowie.

3

RAYMAN 2

Éditeur : Ubo Soft
Genre : Action

★★★★★

L'avis de Gen4 : S'il est un jeu qui réunira toute la famille devant un ordinateur, Rayman 2 est celui-là ! Le petit bonhomme blond aux capacités surnaturelles revient sur vos PC pour le bonheur des petits comme des grands. Il s'agit pour ce jeu d'aventure tout en 3D de sauver les habitants de la planète de Rayman. Affrontez un terrible pirate et libérez un à un vos amis. Une réalisation soignée, un graphisme superbe, une quête passionnante et une jouabilité sans faille sont les grands atouts de Rayman 2.

4

HOMEWORLD

Éditeur : Havas
Genre : Stratégie

★★★★★

L'avis de Gen4 : Une planète détruite par des envahisseurs. Une civilisation à la recherche de ses origines. Un avenir possible dans une galaxie lointaine. Un chemin semé d'embûches. Pas de doute, Homeworld va révolutionner le jeu de stratégie. Construisez vos vaisseaux spatiaux, développez votre technologie, repoussez les attaques des envahisseurs, tout en continuant votre route à travers les étoiles. Les qualités d'Homeworld ne résident pas seulement dans son scénario passionnant mais aussi dans sa réalisation parfaite.

5

GP 500

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Simulation

★★★★

L'avis de Gen4 : Êtes-vous faits pour supporter la pression d'un grand-prix ? Saurez-vous maîtriser de puissantes motos ? Pourrez-vous terminer la course aux meilleures places ? Microprose GP 500 vous propose de répondre à toutes ces questions. Gérez tous les paramètres de votre véhicule et partez à l'assaut des circuits, avec leurs virages dangereux et leurs chicanes mortelles. Un jeu superbe, bien réalisé et qui vous permettra de défier les meilleurs pilotes. A votre tour de briller sur une deux-roues !

LA VIE AUCHAN

★ à voir
★★ pas mal
★★★ bon
★★★★ très bon
★★★★★ excellent
★★★★★★ mythique

NOVEMBRE 1999

Gen4 PC CD-Rom

6 ATLANTIS 2

Éditeur : Cryo
Genre : Aventure

★★★★

L'avis de Gen4 : Atlantis 2 va vous emmener à travers le monde, de l'Irlande à la Chine en passant par le Yucatan ou le Tibet. Vous allez devoir comprendre le pourquoi et le comment de votre existence, en rencontrant de nombreux personnage et en resolvant de nombreuses enigmes. Décors superbes, interface simple d'acces, personnages plus vrais que nature, Cryo realise un superbe jeu d'aventure qui vous donnera du fil a retordre. Tous les amateurs du genre devraient être seduits par cette histoire hors du commun.

7 CORSAIRS GOLD

Éditeur : Codemasters
Genre : Stratégie

★★★★

L'avis de Gen4 : Il ne suffit pas de s'offrir un drapeau a tête de mort pour devenir pirate. Et pour vous en rendre compte, Codemasters vous propose de redecouvrir Corsairs dans une version gold, c'est à dire agrementee de missions supplementaires. Pour savoir si vous pourrez en toute impunite faire flotter votre drapeau en haut de votre PC, il vous faudra faire regner la terreur sur tous les mers du globe. Faites tonner les canons ! A l'abordage ! Barbe Rouge lui-même aurait sans doute aime ce classique du jeu de strategie.

8 AZTEC

Éditeur : Infogrames
Genre : Aventure

★★★

L'avis de Gen4 : Aztec vous place dans la peau d'un jeune Inca injustement accusé d'un meurtre. Mais vous savez que vous êtes innocent. Vous avez même vu le meurtrier. Il vous faudra donc trouver les preuves necessaires à vous disculper alors que tout vous accuse. Ce jeu à la realisation honnête vous fera decouvrir les us et coutumes des Incas tout en vous plongeant dans une aventure interessante. Reste desormais à savoir si vous serez à la hauteur de cette quête de la verite. A moins qu'elle ne soit ailleurs !

9 SEVEN KINGDOMS 2

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Stratégie

★★★

L'avis de Gen4 : Il ne doit plus en rester qu'un ! Mais serez-vous celui-ci ? Seven Kingdoms 2 vous place dans la peau d'un châtelain bien decide à conquerir ses voisins. Dans une ambiance moyen-âgeuse, exploitez les ressources que le sol vous offre afin de developper votre civilisation et ainsi pouvoir surpasser l'ennemi. Dans la lignee des meilleurs jeu de strategie, Seven Kingdoms 2 vous permettra de vivre de longues heures de plaisir a gerer vos paysans et vos armees dans un monde où le pouvoir passe par la guerre.

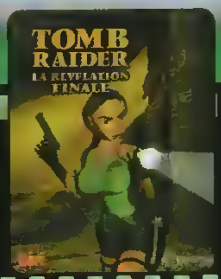
10 RALLYE CHAMPIONSHIP 2000

Éditeur : Ubi Soft Genre : Simulation

COUP DE COEUR

Devenez le meilleur pilote de rallye ! Au volant de voitures puissantes et parfaitement maîtrisables, avalez des kilomètres de bitume ou de terre à travers les villes, les villages, les forêts et les campagnes. Rally Championship 2000 séduira tous les amateurs de vitesse. Affrontez les plus grands pilotes dans des courses dechaînées. Mais faîtes bien attention ! Un arbre ou un rocher auront tôt fait d'ecourter votre prestation ! Alors, vous saurez si vous êtes faits pour vivre pied au plancher !

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS



L'âme de fond

The Nomad Soul | Plongeon dans une aventure nouvelle génération.

Pour info

■ ÉDITEUR **Eidos** ■ DÉVELOPPEUR **Quantic Dreams** ■ GENRE **aventure en 3D** ■ JOUEURS **1** ■ PUBLIC **13 ans et +** ■ PRIX **env. 350 F**

Tout en chiffres

- 20 réincarnations possibles
- 8 titres de David Bowie
- 5 villes
- 3 ans de développement
- 2 titres exclusifs

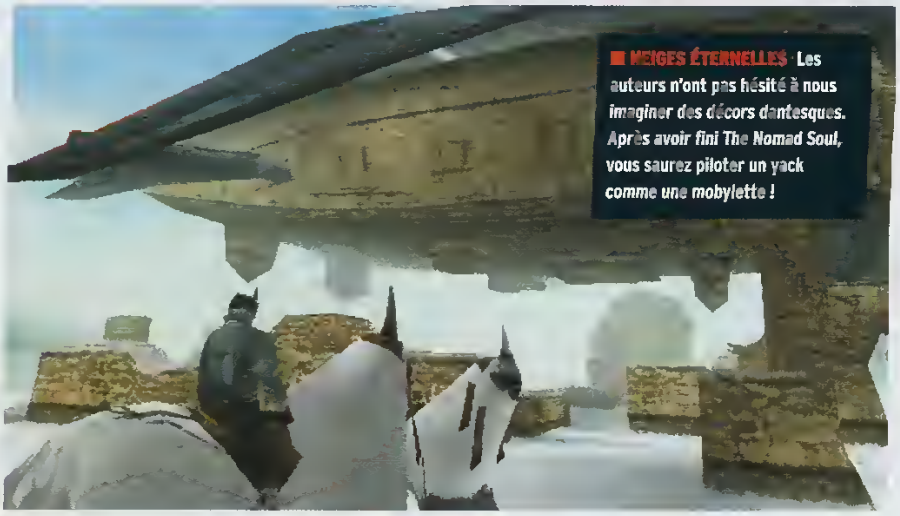
Version testée

- version testée : bêta
- *bugs* : quelques défauts dans la 3D, plantages au niveau de l'inventaire, quelques ralentissements en vue subjective

Adresses Internet

www.eidos-france.fr
www.quanticdream.com

SE LANCER DANS UN JEU D'AVENTURE où l'on retrouve David Bowie, c'est à la fois inquiétant et excitant : trop souvent, les stars servent de cache misère pour promouvoir un jeu médiocre. Mais quand tout est le fruit d'une vraie collaboration, quand les décors sont magnifiques et que le scénario nous propose de migrer de corps en corps pour échapper à de maléfiques démons, tout en explorant une terre alternative, on n'a plus qu'une hâte : changer d'univers et devenir une âme nomade.



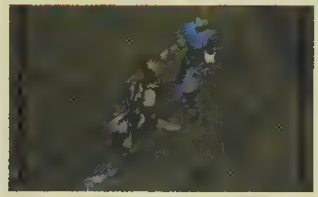
NEIGES ÉTERNELLES Les auteurs n'ont pas hésité à nous imaginer des décors dantesques. Après avoir fini The Nomad Soul, vous saurez piloter un yack comme une mobylette !

RESTE FLUIDE ! Tous les mouvements des personnages ont été très travaillés.

Mortels combats

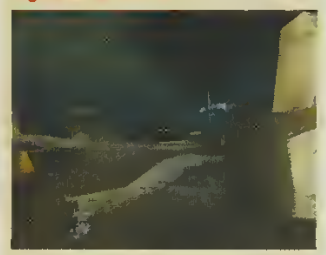
The Nomad Soul n'est pas un jeu violent, mais on y est parfois obligé de se battre. Comment s'y prend-on exactement ? Explication.

Mode baston



Comme dans Street Fighter ou Mortal Kombat, les combats se passent à mains nues et la vue sur l'écran est généralement latérale, les barres de santé sont sur le côté. L'essentiel est la . temps de réaction, efficacité, et l'interface permet des combinaisons d'actions simples et rapides. Dommage que Kayle ne dispose pas d'autant de coups qu'un personnage de Mortal Kombat !

Quake-like



Ce mode, inventé en 1992 par Wolfenstein 3D, est plus spécifique au PC. Ici, la vue sur l'action est subjective (comme dans le film *Le Projet Blair Witch*). C'est ce qui se passe lorsque Kay'l, ou un autre de vos avatars, doit se servir de son arme à feu. Le joueur ne voit de son personnage que ses mains et son arme. Dommage que ça soit un peu lent !

The Nomad Soul est un habile mélange de science-fiction et de fantastique.

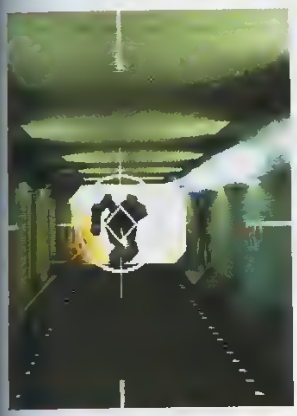
Attention, ceci n'est pas un jeu mais un piège. Un piège tendu aux pauvres humains insouciants par un horrible démon. Vous aviez cru pouvoir passer quelques heures de détente avec un petit jeu comme il y en a tant, peut-être avoir à vous creuser un peu la tête, participer à quelques combats sans jamais être blessé puis éteindre votre ordinateur pour reprendre le cours de votre vie. Grave erreur. Selon la grande tradition des forces du Mal, le démon Astaroth se sert de cette façade innocente pour attirer à lui les âmes des pauvres humains si faciles à berner. Heureusement, vous n'êtes pas né de la dernière pluie et vous allez prendre Astaroth à son propre jeu. À moins que vous ne préféreriez passer l'éternité en enfer ? The Nomad Soul (ex-Omikron) appartient à un genre propre au PC (quoiqu'il ait connu des adaptations sur PlayStation avec Myst et Riven) : le jeu d'aventure. De quoi s'agit-il ? Eh bien d'incarner un personnage plongé dans un univers généralement étrange, et chargé de résoudre une énigme, tâche dont en général sa vie dépend ! Ici, c'est un mélange de science-fiction et de fantastique qui a été choisi par les auteurs, une société française du nom de Quantic Dream, « le rêve quantique ». Et c'est bien dans une sorte de rêve que l'on a l'impression de flotter, comme c'est souvent le cas dans les bons jeux.

KAYL Une sacrée dégaine. Pour être un héros, il faut en avoir l'étoffe. Pour Kay'l, c'est-à-dire vous, il n'y a pas de doute. Quel *sex appeal* !

Un autre monde

Happé dans l'univers parallèle de Phaenon, le joueur se retrouve non seulement au sein d'une réalité qui n'est pas la sienne, mais en plus dans le corps de quelqu'un

SHOWGIRLS Aucun détail de la vie d'une grande métropole ne manque.



COMBAT A MORT Parfois vous allez devoir vous emparer d'un Mechagardes.

d'autre ! En l'occurrence, celui de Kay'l, un jeune policier qui vous supplie de venir occuper son corps. Vous seriez apparemment la seule personne à même de sauver son univers - et le nôtre - par cette étrange opération. Le problème, c'est qu'une fois passé de l'autre côté, vous allez vous retrouver entièrement seul. Et sans aucune idée de ce que vous avez à faire où de l'endroit précis où vous vous trouvez ! Avouez qu'en matière de rêve éveillé, il était difficile de trouver mieux ! Heureusement, Kay'l vous a laissé quelques indices qui vont vous permettre de vous orienter petit à petit... Dès les premières minutes, on se rend bien compte que The Nomad Soul n'est pas un jeu d'aventure comme les autres. Tout d'abord, il ne se sert pas de l'interface classique, à la manière de Myst, où des clics de souris vous permettent de passer d'un tableau à un autre. Il se présente plutôt comme un jeu à la Tomb Raider. Une caméra tourne autour de votre personnage, vous le montrant tantôt de face, tantôt de dos. Cette vue vous permet de regarder très facilement ce qui se trouve aux alentours, et surtout d'évoluer dans ce monde étrange.

Les auteurs ne se sont pas contentés d'images fixes, ils ont au contraire récréé tout un univers en 3D « temps réel », c'est-à-dire que l'action ne cesse jamais autour de vous. Des vaisseaux glissent dans le ciel, des passants vous croisent, les rues sont encombrées de véhicules et l'on peut se faire renverser si on traverse trop imprudemment ! Les graphismes en 3D ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Mais ne vous attendez pas à vous retrouver dans un Eden de beauté pour autant ! Cet univers parallèle au nôtre n'a rien de très reluisant. Quoique technologiquement très avancé, quelques pas dans les rues après votre arrivée vous feront vite regretter l'air pollué de nos grandes cités ! En effet, la planète Phaenon vit une période glaciaire qui oblige ses habitants à vivre sous terre. Mais s'il n'y avait que ça !
Vos premières investigations vous feront vite comprendre que la ville

BANLIEUES BLEUES L'architecture de The Nomad Soul a été pensée jusque dans les moindres détails.

Q&R

HERVÉ ALBERTAZZI
Producteur

Comment David Bowie a réagi quand vous lui avez présenté le projet ?
Bien, autrement nous n'en serions pas là. Accro de nouvelles technologies, il était ouvert au genre de collaboration que nous lui avons proposé. Nous lui avions demandé peu de choses, juste nous permettre d'utiliser une de ses chansons. Alors, quand il nous a dit : « si je viens, je vous fais la totale », vous imaginez notre surprise...

Y-a-t-il eu des caprices de stars ?
Non, vraiment pas.

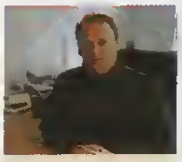
Cette expérience vous incite-elle à associer d'autres *stars* à des jeux ?
Oui, si cela peut vraiment apporter un plus aux jeux. Sinon, inutile de se mettre en difficulté si le jeu n'en vaut pas la chandelle.

DRÔLES DE *LOOK* Comment inspirer confiance à ses adeptes en 10 leçons. Le groupe des illuminés a un petit côté *fashion victims*, mais ce sont eux les bons !

Le corps du délit

Changer de corps n'est pas si inhabituel que cela. La science fiction recourt souvent à cet artifice pour nous abreuver de sensations fortes.

Le thème du changement de corps est un thème récurrent dans la littérature fantastique et ses dérivés. L'emprunt d'un corps par un esprit « étranger » remonte bien sûr au mythe chrétien de la possession démoniaque, ou à la métempsycose orientale (réincarnation de l'âme humaine dans celui d'un animal ou dans un végétal). La littérature américaine contemporaine (ainsi que les *comics*) y fait souvent référence. Les meilleurs exemples que l'on puisse en trouver sont sans nul doute *Code Quantum*, diffusé chaque semaine sur M6 (le nom de Quantic Dreams serait il un clin d'œil ?) et surtout le film *Hidden*, sorti en 1990, où un extraterrestre serial killer passe d'un corps à l'autre afin d'échapper à un flic de sa planète squattant lui-même un corps qui ne lui appartient pas.



Q&R

DAVID CAGE
Chef de projet

Comment est née l'idée d'un univers aussi nouveau que celui de The Nomad Soul ?
L'idée de départ était basée sur une théorie astrophysique. À chaque fois qu'il existe une alternative dans l'évolution d'un système, chaque possibilité co-existe dans des univers parallèles. Il existerait donc une infinité d'univers parallèles qui seraient des déclinaisons du nôtre, ou dont notre univers serait une des déclinaisons.

Comment fait-on vivre une société pendant un développement aussi long ?
Le développement d'un tel jeu n'aurait pas été possible si un éditeur tel que Eidos n'avait pas fait le pari de le financer. Il y a deux ans et demi, Nomad Soul était un vrai challenge : une équipe et une société nouvelle, un *game designer* totalement inexpérimenté (en l'occurrence... moi) et un jeu hyper ambitieux. Financer un jeu vidéo pareil autrement aurait été tout simplement impossible. Essayez d'aller voir un banquier avec un projet de jeu, ça vous fera passer un bon moment...

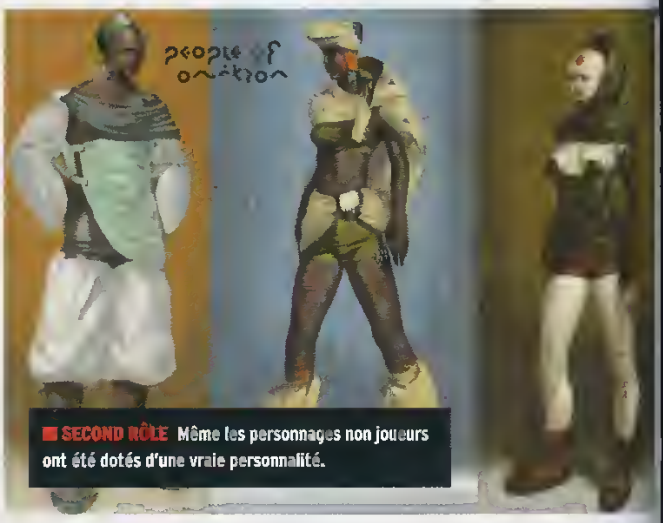
Quels projets pour Quantic Dreams après tant de temps passé sur un tel jeu ?
D'abord dormir. L'équipe a consenti depuis deux ans un énorme effort personnel, et je crois que tout le monde a une seule envie : partir en vacances. Ensuite : rendre The Nomad Soul disponible sur d'autres plates-formes.

ASPHALT JUNGLE Stress et angoisse des villes. Les phases de déplacement ne sont pas du temps perdu, elles vous imprègnent de l'ambiance du jeu.

d'Anebakh où vit Kay'l est soumis à une sorte de régime totalitaire capitaliste, où, si tous les besoins matériels de la population semblent comblés, le mot liberté a bel et bien été rayé du dictionnaire ! La ville est aux mains d'une clique corrompue (dirigée par un mystérieux « administrateur ») et la police (dont vous faites désormais partie) semble surtout chargée de réprimer tout semblant de contestation. Elle est en outre chapeautée par des incompétents au cerveau si « formaté » par la vérité officielle qu'ils refusent de voir le danger qui menace l'univers tout entier. Quiconque propage les rumeurs de l'existence de « démons » à Anebakh est impitoyablement « corrigé », et de façon plutôt expéditive !

L'âme dans la machine

Mais si les démons n'existent pas, quelle est la créature surhumaine qui vous a sauvagement attaqué ? Et qui peut commettre les meurtres sanglants qui endeuillent la ville depuis plusieurs semaines, laissant de paisibles citoyens déchiquetés ? Un des éléments les plus importants pour la réussite d'un jeu d'aventure (comme d'un jeu de rôle d'ailleurs), c'est l'ambiance. Seule une ambiance réussie vous fera suffisamment entrer dans la peau d'un personnage (l'expression n'a jamais été aussi valable que dans ce jeu...). Comme le fait Kay'l dans la phase d'introduction, The Nomad Soul vous happe et ne vous lâche plus. L'architecture futuriste d'Anebakh est immédiatement oppressante, les questions vous assaillent les unes après les autres... Le second point important c'est que le joueur ne doit pas se sentir perdu, tourner en rond sans savoir quoi faire et finalement se décourager à force de s'arracher les cheveux. Dans The Nomad Soul, à tout moment, vous avez un endroit où aller, des gens à interroger... Car cette aventure n'est pas un chemin silencieux et solitaire. Vous allez devoir visiter un nombre incroyable de lieux différents, parler à des dizaines de personnages. En effet, si vous êtes tombé de la dernière pluie, tel n'est pas le cas de Kay'l.



SECOND RÔLE Même les personnages non joueurs ont été dotés d'une vraie personnalité.

Métropoles de cauchemar

Si l'architecture urbaine préoccupe assez peu les auteurs de jeux vidéo, le cinéma essaie depuis longtemps d'imaginer à ce que ressembleront nos villes du futur. Les cités de The Nomad Soul sont un mélange de deux mégalopoles bien connues des cinéphiles.

SCOTT ET BESSON Ces deux réalisateurs ont mis en scène deux cités qui ne donnent pas envie d'y vivre...

BLADE RUNNER
Blade Runner de Ridley Scott insiste sur le côté oppressant d'une mégalopole toute en hauteur, battue par une pluie continuelle et où la pollution masque le soleil. Une vision inspirée par le célèbre *Metropolis* de Fritz Lang.

LE CINQUIÈME ÉLÉMENT
Luc Besson reprend une architecture exactement semblable, mais nous en montre un versant ensoleillé beaucoup plus optimiste. Des véhicules circulent à tous les niveaux et les immeubles sont dantesques. Cette fois, c'est le dessinateur J.-C. Mézières qui a contribué aux décors.

Vos cauchemars vont prendre vie

NOCTURNE™

Sur vos écrans pour Halloween, le 29 octobre 1999

Solutions de jeux, [illegible]

[illegible]

Serveur [illegible] 57.75 Serveur Minitel 3615 [illegible] Take2

[illegible]

www.[illegible] • www.[illegible] • www.take2games.com • www.[illegible]

[illegible]

ÉTOILES VIRTUELLES Certains acteurs n'hésitent pas à apparaître dans des jeux vidéo. Fin de carrière ou nouveau support artistique ?

La présence de David Bowie dans The Nomad Soul est surprenante mais elle ne constitue pas une première. Aux États-Unis, le jeu vidéo ne répresente plus un tabou pour les stars d grand écran. Toutefois, les jeux intégrant des séquences vidéos se font très rares.

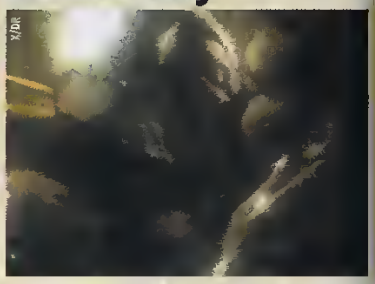
Mark Hamill

Il fait un peu figure de gloire passée, mais il a un lourd passif : le rôle de Luke Skywalker dans la première trilogie de *La Guerre des Étoiles*. Il a heureusement trouvé une seconde carrière en s'illustrant dans la série des Wing Commander.

Christopher Walken

C'est sans doute l'apparition la plus réussie dans un jeu. C'était dans Ripper, jeu d'aventure en vidéo, où l'acteur charismatique campait un de ces flics psychopathes d'anthologie qui ont fait sa gloire ! Inquiétant !

Mathilda May



En France, les comédiens sont pour l'instant un peu plus frileux, mais nul n'a pu oublier Mathilda May dans Privateer : the Darkening (jeu d'ailleurs assez proche de Wing Commander). Elle y était sexy et toute d'acier vêtue !

OPINION

RÉMY

Somptueux, très bien dialogué, The Nomad Soul est totalement abouti. La caméra et l'inventaire sont parfaits et l'aventure est géniale. Dans un univers digne de la meilleure SF, le joueur doit trouver la réponse à un mystère passionnant, les énigmes n'étant jamais illogiques. Ajoutons à cela des graphismes superbes, la présence d'une *star* charismatique et vous aurez un jeu qui est déjà un classique de l'aventure.

Les scénaristes du jeu n'ont pas oublié de le doter d'un passé, d'une vie, et c'est à partir de ces premiers éléments que vous allez commencer votre enquête.

C'est un monde !

La fiancée de Kay'l, ses collègues, ses chefs vont vous donner vos premiers indices. Et ce avant que (comme tout bon policier) vous ne commenciez à écumer les rues, à interroger les indics et à tout faire pour qu'éclate la vérité.

Loin de s'être contentés de créer deux ou trois malheureux décors, les concepteurs du jeu ont réalisé toute une ville en 3D. Une ville avec ses immeubles à la Blade Runner, ses magasins (vous pourrez visiter une pharmacie, un supermarché, etc.) et ses bas-fonds – la visite du sex shop du quartier mal famé de Qalibakh vous montrera immédiatement que vous n'êtes pas dans un jeu américain.

BOWIE TOUJOURS Mme Iman Bowie fait une apparition remarquée dans cet univers de cauchemar.

Dès vos premiers pas, vous devrez vous rendre dans l'appartement de Kay'l, à son bureau du poste de police, puis à la morgue... Tout a été fait pour rendre ces lieux crédibles. Les bâtiments ne contiennent pas que les endroits nécessaire au jeu. Les appartements ont canapés, chambres, toilettes, le poste de police ses indispensables distributeurs de boisson, etc. Aux personnes que vous rencontrerez, il faudra savoir poser les bonnes questions (inutile ici d'épuiser toute une liste jusqu'à obtenir la réponse que vous attendiez, certaines questions disparaîtront si vous allez dans la mauvaise direction), leur inspirer confiance, les menacer, voire même les corrompre. Pour cela, à vous de bien écouter les réponses de vos interlocuteurs, d'observer soigneusement les détails du monde qui vous entoure, de ne négliger aucune piste. L'interface qui vous permet d'interagir avec votre environnement a été particulièrement soignée et simplifiée par rapport à d'autres jeux du même genre.

SABLE CHAUD Phaenon sortira-t-il de l'ère glaciaire avant que les démons ne s'emparent de toutes les âmes ?

Bénéfice d'inventaire

Une seule et même touche vous permet de ramasser un objet, d'actionner un élément du décor et de parler à quelqu'un. Si un dialogue se met en route, il prendra la forme d'une scène cinématique (utilisant le même procédé 3D que le reste du

Cédérama
www.cederama.com

Les cédéroms éducatifs et scolaires
Plusieurs classes sur 1 même cédérom pour 99 F

Conformes au programme officiel

Mathématiques
du primaire au Bac

PC : Windows 3.1, 95, 98

Sur ce seul cédérom interactif, tous les programmes des maths du primaire aux terminales S, ES, L, STT, STI, SMS, STL + corrigés du bac 98 et 99, toutes séries, toutes sections.

Le cédérom de maths s'adresse à tous les élèves de l'enseignement général et technique ainsi qu'aux adultes en formation, remise à niveau et préparation aux concours administratifs. Chaque classe comporte : des tests d'évaluation, des cours complets animés, des centaines d'exercices corrigés, des QCM, des exercices à trous, une histoire des mathématiques.

Physique Chimie
de la 5° au Bac S

PC : Windows 3.1, 95, 98

Sur ce seul cédérom interactif, tous les programmes de Physique /Chimie de la 5° à la terminale S conformément au programme officiel avec cours, exercices, contrôles, tests, lexique, biographies + corrigés du Bac S 98 et 99.

Français
du CP à la 3°

Pour un bon apprentissage de la langue française du Cours préparatoire à la 3e sur le même cédérom.

PC : Windows 3.1, 95, 98 & PowerMac

L'orthographe, le vocabulaire, la grammaire, la conjugaison, l'expression écrite, les exercices interactifs, le dictionnaire de verbes conjugués sont traités pour les classes du Ce1 à la 3°, conformément au programme officiel. La classe du CP est traitée de façon plus ludique.
L'enfant apprendra à reconnaître les lettres, les mots, les sons, les syllabes, à compléter et à composer des mots avec des lettres ou des syllabes, d'autres activités et surprises maintiendront son intérêt tout en l'aidant à progresser

Anglais scolaire
de la 6° à la 3°

Nouveau

Ces deux cédéroms ne sont pas des nouvelles méthodes de langue mais un outil d'entraînement scolaire conçu par un enseignant qui permettra à l'élève d'acquérir de bons résultats dans sa classe.

PC : Windows 95, 98 & PowerMac

Ce cédérom est un parcours complet du programme scolaire de la 6° à la 3°.
Grâce à des leçons structurées et progressives, d'exercices et de dialogues, l'élève pourra revoir et écouter à son rythme ce qu'il a acquis en classe : vocabulaire, grammaire, conjugaison, compréhension orale.
Il pourra consulter à tout moment un glossaire, des leçons interactives, un diaporama des pays anglo-saxons, des tests de niveau, des fables, etc.).

Anglais scolaire
de la 2° au Bac

Grâce à ce cédérom, l'élève renforcera ses connaissances dans les classes de seconde, première et terminale.
L'élève étudie les difficultés essentielles de la grammaire anglaise à travers des leçons communes aux trois niveaux. Les exercices et QCM sont répertoriés par classe ainsi que les études de textes. En terminale des corrigés Bac 99 sont proposés. Tous les points du programme scolaire sont couverts : vocabulaire, grammaire, conjugaison, compréhension orale

Anglais Testing
Niveau Bac et +

Nouvelle version (Anglais Américain)
conforme à la nouvelle structure du Test TOEFL

Le TOEFL est un test international de langue anglaise, qui permet de mesurer vos connaissances en anglais, nécessaire pour poursuivre des études à l'étranger, obtenir des bourses, intégrer de nombreuses écoles supérieures, et tout à fait recommandé sur un curriculum vitae.

PC : Windows 95, 98

Perfectionnez votre anglais et offrez-vous la seule méthode efficace sur cédérom interactif pour obtenir le meilleur score aux "Testing Services" du TOEFL, TOEIC, Cambridge Tests.

Excellent outil de perfectionnement à un niveau bac et préparation aux grandes écoles ou formation et remise à niveau pour adultes. Ce cédérom contient des centaines d'exercices, des problèmes de grammaire, compréhension orale, lexique, glossaires, proverbes, exemples de C.V

Nouveau

Sciences de la Vie et de la Terre
de la 6° à la 3°

PC : Windows 95, 98 & PowerMac

Ce cédérom interactif permet aux élèves de découvrir ou réviser de façon autonome les notions de Biologie et Géologie abordées de la 6° à la 3° conformément au programme officiel.

Ce cédérom conçu par des enseignants, présente des cours sous forme interactive en faisant appel à la réflexion et à l'observation de l'élève. La lisibilité et la concision des cours, un dictionnaire ainsi que de nombreux exercices et tests permettent à l'élève d'assimiler de façon autonome les notions essentielles des cours et le nouveau vocabulaire. Certains cours sont directement présentés sous forme d'expériences afin d'apprendre à raisonner scientifiquement

Ce cédérom contient des images et séquences vidéo réalisées par le Centre de Recherche de Biochimie Macromoléculaire (C.R.B.M.- UPR 1086 du C.N.R.S.) dirigé par M. le Professeur Marcel Doree.

Catalogue gratuit sur simple demande*

Démonstration sur Internet
www.cederama.com

livré en colissimo suivi
48 h chrono

N'hésitez pas à nous contacter au 04 67 75 26 20, une opérateur prendra votre commande et vous renseignera
Bon de Commande à adresser sous 8 jours à CEDERAMA - B.P. 7213 - Avenue de Lattre - 34081 Montpellier cedex 4 - Fax : 04 67 45 55 79

Nom, Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville/Pays : .....
Tel/Fax : ..... nbr d'enfants + âge : 1 2 3 4
☐ Chèque à l'ordre de Cédérama
☐ Mandat lettre
☐ Carte bancaire N° (16 chiffres) ..... mois année Expire le
(Carte Bleue, Visa ou Eurocard)
☐ Je commande le(s) cd-rom(s) suivants :

	Qte	Prix
Mathématiques du primaire au Bac = 99 F		
Physique Chimie de la 5° au Bac = 99 F		
Français du CP à la 3° = 99 F		
Anglais de la 6° à la 3° = 99 F		
Anglais de la 2° au Bac = 99 F		
Testing to Success = 99 F		
SVT 6° à la 3° = 99 F		
Frais d'envoi de 1 à 7 cd : 30 F (Frais d'envoi)		
France métropole : 30 F		
Dom Tom Etranger : 50 F		
TOTAL TTC		

RCS Montpellier B 411 831 863 APE 722 Z

Vendu uniquement par correspondance

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

OPINION

SÉBASTIEN

Si le jeu d'aventure était mort, The Nomad Soul est sa résurrection ! Ne parlons pas de la réalisation d'ensemble qui est tout bonnement excellente et soulignons plutôt la qualité du scénario qui nous plonge dans un univers de science-fiction digne des meilleurs du genre. Plein d'innovations, The Nomad Soul ne pourra que vous surprendre et vous combler.

SOLEIL TROMPEUR L'un des plus grands pièges dans lequel on risque de tomber n'est autre que l'aspect faussement idyllique de certaines scènes.

jeu, pour plus de cohérence), au cours de laquelle vous aurez à choisir vos répliques au moyen d'une liste très classiquement placée au bas de l'écran. L'inventaire (c'est-à-dire les objets et indices que votre personnage transporte avec lui), souvent problématique dans les jeux d'aventure, a été particulièrement travaillé. La technique de Phaenon permet de porter une sorte de bracelet montre qui contient tous vos objets, réduits à une taille infinitésimale ou dématérialisés, on ne sait pas bien. Il suffit de passer de l'un à l'autre pour les utiliser, les examiner où même les combiner entre eux. Dans un univers aussi vaste, les déplacements auraient pu être un problème. Beaucoup trop de jeux ont été gâchés par des allers et retours incessants, de longues minutes à passer et repasser aux mêmes endroits, ce qui augmente artificiellement la durée de vie du jeu et devient vite très lassant. Les concepteurs de The Nomad Soul ont contourné la difficulté en instaurant une sorte de service de taxis volants gratuits : votre bracelet vous permet d'en appeler un où que vous vous trouviez. De là, votre véhicule vous permettra de glisser en quelques secondes vers votre destination, sans aucune perte de temps.

TRÈS MODE Des bâtiments aux costumes, le *design* de The Nomad Soul a fait l'objet d'un soin tout particulier.

Descartes not dead

Autre reproche fait aux jeux d'aventure, les énigmes y sont souvent mal dosées, trop difficiles ou trop simples, ou sans aucun rapport avec l'histoire (type puzzle ou test de Q.I.). Il sera difficile, à moins de faire preuve d'une grande mauvaise foi (plus grande que la nôtre à Gen4 PC, c'est dire...) de faire ce reproche à The Nomad Soul. Les problèmes que vous aurez à résoudre seront tous liés à votre aventure, et parfaitement logiques-logiques dans un univers de science-fiction bien sûr ! Pas question d'aller acheter un coucou suisse pour le cacher dans une plante verte et distraire un portier par exemple (cf. Gabriel Knight 2)... En fait, plus que des puzzles à résoudre, il vous faudra avoir des

AFFAIRES DE FAMILLE Aucun détail de la vie du héros n'a été oublié, pas même son environnement familial. Votre épouse est vraiment charmante, hélas son avenir est fort sombre...

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	P233 MHz et 64 Mo
RECOMMANDÉ	P300 MHz et 128 Mo

CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✓
Direct 3D	✓
3dfx	✓
OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✓
Dolby Surround/Digital	✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN ✗ - INTERNET ✗

CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✗
VITESSE DE CONNEXION MINI.	✗

TERRE GLACIALE Les villages souterrains ne sont pas de simples décors que vous devrez visiter, mais des éléments essentiels dans le déroulement de l'intrique.

idées. Que faire avec une ordonnance pour un somnifère puissant ? Qu'offrir à un fonctionnaire de la police des polices pour qu'il soit bien disposé à votre égard ? Telles sont les enigmes que The Nomad Soul propose à notre sagacité. Elles sont passionnantes et arrivent toujours dans un ordre logique, sans que l'on se demande ce qu'elles viennent faire là. Bien sûr, il vous arrivera de vous emparer d'un objet insolite sans savoir à quoi il pourra bien vous servir, mais tout se dévoilera en temps voulu.

body-body pas cher !

Enfin, The Nomad Soul n'aurait pas été un jeu de 1999 s'il ne pratiquait pas le mélange des genres. Afin de pimenter un peu l'aventure, ses auteurs ont voulu y injecter une dose d'action, aussi legère soit-elle. Un aperçu vous en sera donné dès le début, lorsque vous vous ferez rosser par une creature démoniaque...

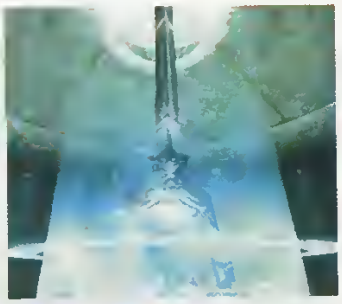
En fait, vous serez confronté à deux types de combat, à mains nues et au revolver. Les phases de combat à mains nues se passeront selon le même mode que le reste du jeu. Toujours avec une vue à la Tomb Raider, vous devrez vous livrer à une sorte de match de boxe contre votre adversaire, donnant des coups et tentant d'éviter les siens (une barre de santé sur le côté gauche vous aide à savoir où vous en êtes). Tout change lorsque vous devrez dégainer votre arme.

SANS MERCI Les phases de combat s'insèrent parfaitement dans l'ensemble.

La vue devient alors subjective, et The Nomad Soul prend des allures de *quake-like* ! Il ne s'agit pas là d'un simple gadget. Les combats sont nécessaires car sans eux vous ne pourriez pas mourir... et donc pas vous réincarner ! On comprend alors tout le sens du titre, « l'âme nomade ». Le corps du pauvre Kay'l n'est sans doute pas le seul que vous devrez emprunter. Si vous venez à mourir, votre âme se trouvera transférée dans le corps de la première personne qui vous touchera. Plutôt pratique pour échapper à l'attention des démons ! The Nomad Soul est un jeu bourré d'idées et d'inventions. À chaque instant, le débutant comme le joueur confirmé va aller de découvertes en découvertes, d'éblouissement en éblouissement. À une énigme passionnante s'ajoute un univers imaginaire parfaitement conceptualisé. Car l'aventure ne se confinera pas à Qalibak et c'est presque toute la planète, dans ses recoins les plus secrets, qu'il vous faudra explorer. Au gré des rencontres (dont celle d'une créature ressemblant étrangement à un certain David Bowie...), vous serez ensorcelé par cet univers magique. On en vient à chercher des reproches à faire à ce jeu, et on peine à en trouver... Certes, les phases de combat ne sont pas aussi bien réalisées que celles d'un jeu d'action, mais ce n'est pas ce qu'on leur demande. En dehors de cela, on est proche de la perfection. The Nomad Soul est vraiment un jeu exceptionnel, comme on en voit trop rarement. ■

- Rémy Goavec

Au gré des rencontres, vous serez ensorcelé par cet univers magique.



DÉMONS CRUELS Vous avez intérêt à être en forme avant d'affronter ce démon !

OPINION

LUC-SANTIAGO

Devant l'ampleur de la tâche, je craignais bien que les développeurs s'éparpillent et perdent leur âme (justement !) dans un projet trop ambitieux. Craintes non fondées puisque le résultat est royal. Ce que j'ai aimé dans The Nomad Soul : la logique des énigmes, le scénar en béton, la réalisation ébouriffante, Bowie, l'ambiance et les innovations.

Le verdict — The Nomad Soul

COMPARATIF

THE NOMAD SOUL
Parfaitement scénarisé et superbement réalisé : c'est déjà un classique et ça vient de chez nous. Cocorico !

DISWORLD NOIR
Les habitants du monde créé par l'écrivain Terry Pratchett rejouent *Casablanca* chez Tolkien. Drôle et plein de surprises.

SANITARIUM
Vol au dessus d'un nid de coucou. Une plongée hallucinante dans un univers de folie. Totalement indispensable.

GRIM FANDANGO
Dans un univers au graphisme de dessin animé, les morts sont vivants et cherchent à gagner le ciel. Superbe et original.

GRAPHISMES
De belles textures, une modélisation des personnages, objets et créatures soignée, bref, de la belle ouvrage !
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
Que dire de l'ambiance sonore d'un jeu qui a une bande son signée Bowie ? C'est beau, tout simplement !
0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
The Nomad Soul se joue tout seul comme un grand, seul devant son PC. N'oubliez pas de bien fermer la porte !
-

POUR : Un certain renouveau dans le jeu d'aventure, un scénario en béton dans lequel le joueur est impliqué de toute son âme, renforce par une excellente ambiance et un monde cohérent.

CONTRE : Nécessite une grosse configuration et empêche le joueur imprudent de dormir. Installation de 17 Go sur son disque dur pour jouer tranquillement !

NOTE GLOBALE
Un jeu d'aventure destiné à devenir un classique, avec pour une fois la collaboration d'une *star* qui ne fait pas figure de gadget.

6

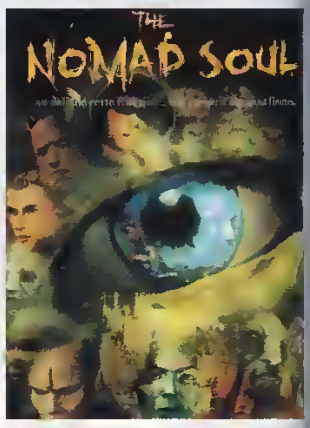
★★★★★★

David Bowie à l'heure Nomad Soul

Qui ça ?

- Nom : David Robert Jones
- Pseudo : David Bowie
- Né à : Brixton (Angleterre)
- Né le : 8 janvier 1947
- Instruments : guitare, synthétiseurs, saxophone

DOUBLE PERSONNALITÉ Bowie apparaît dans le jeu aussi sous les traits d'un deuxième personnage. À la fois être omniscient virtuel plus âgé et jeune *star* de rock filiforme...



L'ŒIL DU CYCLONE. Le visuel de la boîte de jeu est assez sympa. Ça change...

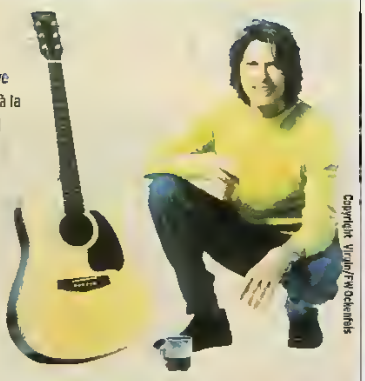
Visionnaire de la pop grand angle, David Bowie aborde le prochain millénaire en cyber-prophète. Son site Internet BowieNet et le jeu d'Eidos The Nomad Soul constituent l'essentiel de l'actualité parallèle du musicien venu d'ailleurs.

Un nouvel album studio (*Hours*), un *back-catalogue* réédité chez EMI, quelques apparitions furtives sur des scènes bien trop exiguës... David Bowie reste, plus de trente ans après ses débuts, la plus *star* des *rock stars*. Mais, non content d'exceller dans son domaine de prédilection, le musicien anglais, aujourd'hui coté en bourse, maîtrise les technologies interactives les plus avancées. BowieNet est son propre *provider* et The Nomad Soul, développé pour Eidos par Quantic Dream sur PC et console, pourrait bien devenir son jeu tant l'investissement du maître est conséquent : état des lieux.

C'est le plus naturellement du monde que David Bowie a opté au début des années 90 pour

Les chansons

David Bowie et Reeves Gabrels ont écrit sept chansons que l'on retrouve avec un mixage différent à la fois dans *Hours*, le nouvel album et The Nomad Soul : *Thursday's Child*, *Something in the Air*, *Survive*, *Seven*, *The Pretty Things Are Going to Hell*, *Omikron (New Angels of Promise)* et *The Dreamers*. En outre, dans The Nomad Soul, le joueur a également la possibilité d'assister à un concert virtuel de David Bowie (à voir sur notre *Gen4 CD*), d'acheter son disque et de le diffuser chez lui sur sa propre chaîne.



MUSIC SOUL Bien loin des frasques de ses débuts, David Bowie semble avoir adopté un *look* plus classique.

GROUPE VIRTUEL De gauche à droite, Reeves Gabrels, le chanteur et Boz. Bref, le groupe au grand complet.

FEMME VIRTUELLE La compagne de David Bowie, top model de profession, fait elle aussi une apparition remarquée dans le jeu.

l'informatique, en tant qu'outil virtuel, et choisi Internet pour communiquer. Grand timonier de l'ère pop aujourd'hui âgé de 52 ans, mais arborant un *look* de *fan* de Korn lorsqu'on lui rend visite chez lui à New York, le musicien anglais autrefois controversé est aujourd'hui le plus catalyseur de sa génération.

À l'aube de la décennie qui s'achève, David Bowie utilisait surtout les ordinateurs pour rédiger ses textes (grâce à un programme d'écriture aléatoire concocté par un de ses amis) et « peindre », son autre activité depuis plus de vingt ans. Musicien déjà rompu au *sampling and sequencing*, il ne fallut alors que quelques jours à cet artiste pluriel pour maîtriser les programmes de traitement d'image, et certaines de ses œuvres pixellisées sont visibles sur ses pochettes de disque (Dutside, en 1995). De même, le World Wide Web allait très tôt fasciner ce curieux de métier. Tandis que se développaient des sites de musiciens basiques (limité à la lecture de textes et à la contemplation béate de quelques images), David Bowie, toujours en alerte, décida de donner davantage. Par exemple, www.bowieart.com offrait la possibilité de télécharger certaines toiles du rocker peintre, uniquement mises à disposition durant un laps de temps déterminé. Mais bien sûr, Bowie restant avant tout un musicien révolutionnaire, il n'attendit pas que le MP3 infeste le Net pour en comprendre la puissance et les répercussions. Puis, sous le nom de projet « Live & Well », il offrit à ses abonnés la possibilité de télécharger des titres *live* de sa dernière tournée et de concevoir eux-mêmes la pochette du CD, une fois les morceaux gravés. Peu après, il permettait à l'un des *bowienetters* d'écrire avec lui une chanson en ligne, *If I'm Dreaming my Life*, présente aujourd'hui sur *'Hours...*, son nouvel album. Enfin, David Bowie a proposé

SYNTHESE VOCALE Boz, l'entité virtuelle inspirée par Bowie est à la fois très proche et très différente de l'original.

« J'adore la profondeur de la ville : le simple fait de s'y balader, de rentrer dans des magasins, de prendre le métro est fascinant au point qu'on est même pas obligé de jouer au jeu pour y trouver de l'intérêt. » dixit David Bowie.

STRIP CONCERT Chacun des bars est un véritable régal audiovisuel, avec des chorégraphes en arrière-plan qui mériteraient quelques gros plans.

GRAMMY AWARDS

Aux États-Unis, The National Academy of Recording Arts and Sciences a créé une nouvelle catégorie pour la 42e cérémonie des Grammy Awards : « Music for film, television and other visual media ». Inutile de préciser qu'on s'attend à ce que David Bowie et Reeves Gabrels, très probables nominés, raflent la mise.

COPAIN Reeves Gabrels, le guitariste de Bowie, est lui aussi dans The Nomad Soul.

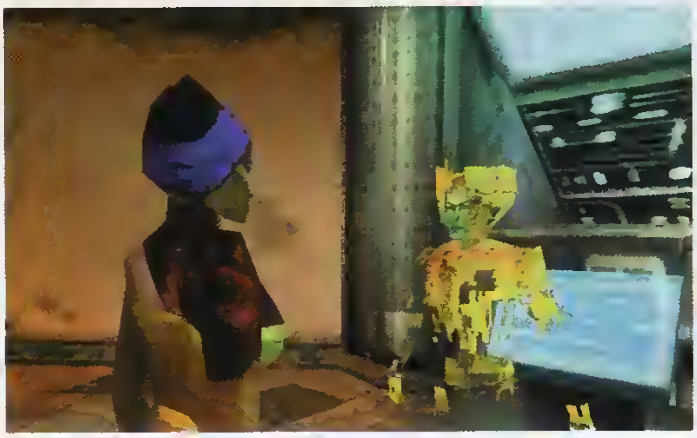
WWW.BOWIENET.NET Il y a deux ans, David Bowie devint la première *star* du rock à fournir l'accès à Internet en créant son propre *provider* aux États-Unis : BowieNet.

cet été aux abonnés à BowieNet, des *mixs* différents du single *Thursday's Child*, afin qu'ils les évaluent. Mais, c'est surtout la possibilité qu'ont eu les *fans* de télécharger, *via* des disquaires en ligne et avant sa mise en bac officielle, l'intégralité du nouvel album plus un inédit (*No One Calls*), qui suscita le plus de remous dans l'industrie du disque. Pour la première fois, en accord avec son label, un artiste à la carrure internationale s'est trotté directement au MP3. Une première qui devrait faire des émules.

Boz le rider

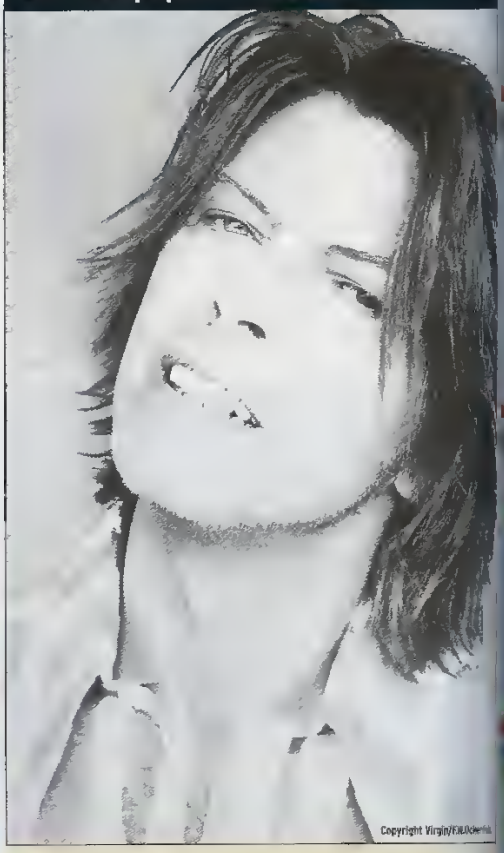
David Bowie s'est intéressé aux jeux vidéo dès les années 80 par l'intermédiaire de son fils Duncan. Encore au collège, ce dernier découvrait alors un univers en pleine gestation qui ne manqua pas d'intriguer son père. L'occasion de pénétrer ce monde se présenta lorsque Eidos le contacta pour The Nomad Soul. Également sollicités, Garbage, Massive Attack et Björk ne montrèrent que peu d'enthousiasme pour le projet. David Bowie, lui, proposa non seulement de composer toute la musique avec son guitariste Reeves Gabrels, mais également d'incarner Boz, un personnage-clé. Boz joue un rôle majeur et la performance de l'acteur qui l'avait interprété ne satisfaisait pas : l'idée d'utiliser David Bowie s'est alors imposée. Boz est un *rider*, un être virtuel qui vit sur le réseau d'Omikron, et dont la femme a été tuée par des démons. Depuis, il est à la tête d'une société secrète qui combat pour libérer la ville d'une dictature douce où l'on maintient les gens dans un bonheur factice afin de mieux les contrôler. Boz est à la tête des révolutionnaires mais en même temps, il n'a pas d'existence corporelle. À l'instar de celui que le cinéaste Nicolas Roeg lui donna en 1975 dans *L'homme qui venait d'ailleurs*, David Cage et Eidos ont offert à David Bowie un rôle sur mesure, qu'il a su important dès sa première rencontre avec l'équipe de The Nomad Soul. En devenant la première star du rock à figurer physiquement dans un jeu vidéo dont il a composé la musique, Bowie prouve qu'après trente ans d'une carrière déjà exemplaire, il continue d'être le plus inspiré des précurseurs. ■

- Jerôme Soligny



LES INSEPARABLES Tout comme dans la réalité, David et Iman se retrouveront aussi dans la cité d'Omikron.

David Bowie que pensez-vous du MP3 ?



« J'estime que c'est un procédé fantastique. Je ne suis pas un fondu de technologie, mais j'aime les gadgets. J'ai un Rio, que j'utilise sans arrêt. Je pense que l'époque où les musiciens faisaient la tournée des maisons de disques avec des cassettes pourries est révolue. Maintenant, avec une adresse e-mail et le MP3, ils pourront obtenir de bien meilleurs résultats. La contrepartie, c'est que l'offre risque d'être encore plus élevée et que ce sera forcément difficile pour certains groupes de se faire entendre. »

+ DE 170 MAGASINS
Difintel - Micro
N°1 DU JEU VIDÉO/MULTIMÉDIA EN EUROPE
Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTÉS dans notre Espace Club.
CLUB Dif'
de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion
du 2 au 23 novembre
ROGUE SPEAR
Viens jouer à Rogue Spear avec les meilleurs du jeu en réseau
DINO CRISIS
PlayStation
SPÉCIAL MOBILES !
Viens découvrir tous les accessoires JAMES BOND 007 et participe au GRAND JEU Top Suxess
suXess JAMES BOND 007
10 Home Cinéma
100 Vidéothèques intégrales de 007
A GAGNER
20 minutes de JEU EN RÉSEAU sur le jeu ROGUE SPEAR offertes
aux lecteurs de GEN4 PC sur présentation du magazine
Avec notre partenaire
GOA
les joueurs font la loi
www.goa.com
Wanadoo
Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.
N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !
SUISSE
ESPAGNE
BELGIQUE
FRANCE/DOM-TOM
ITALIE
MAROC
PORTUGAL

La galette des rois

Age of Empires II : The Age of Kings | Chevalerie et conquêtes.

Pour info ■ EDITEUR Microsoft ■ DEVELOPPEUR Ensemble Studios ■ GENRE gestion/stratégie ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 11 ans et + ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres
- 59 technologies
- 58 unités
- 28 bâtiments
- 13 civilisations
- 5 campagnes

Version testée
- finale américaine
- *bugs* constatés : très rarement, les unités restent bloquées par les portes

Adresse Internet
www.microsoft.com/games/age2

APRÈS LE SUCCÈS retentissant d'Age of Empires, Microsoft nous livre une deuxième mouture se déroulant au Moyen Âge. Age of Empires II : The Age of Kings vous fera découvrir ce temps de merveilles et de guerres, de chevalerie et de découvertes. Vous arpenterez l'Orient et l'Occident médiévaux, sur les traces des grandes figures historiques, faisant et défaisant l'Histoire au gré de vos conquêtes. Microsoft nous a conviés à l'une des plus belles façons de (re)découvrir notre passé, et nul doute que vous ne sécherez pas ce cours magistralement orchestré.

200 ANS ! C'est le temps qu'il vous faudra tenir afin que votre victoire technologique soit assurée une fois votre merveille construite.

The Age of Kings vous charge de prendre en main le destin d'un peuple et de le guider au fil du temps. Il faudra jongler entre la gestion des ressources, la progression technologique et les envies de conquête, afin d'asseoir la supériorité de son peuple. Contrairement à son prédécesseur, The Age of Kings ne brime pas le joueur. En effet, même s'il reste de nombreux scénarios où seule la force militaire joue et où le vainqueur est celui qui a anéanti tous ces ennemis, The Age of Kings innove en proposant plusieurs façons de gagner, ce qui apporte un sentiment de liberté trop souvent oublié dans ce genre de jeu. Vous aurez le choix entre 13 civilisations représentatives de l'époque (Francs, Goths, Byzantins, Celtes, Chinois, Japonais, Mongols, Perses, Sarrasins, Teutons, Turcs, Vikings et Grand-Bretons), chacune disposant de ses forces et faiblesses. Bien entendu, et cela dans une optique de crédibilité, vous ne rencontrez, lorsque vous jouez en mode Campagne, que les civilisations se trouvant géographiquement proches de la vôtre ou qui se sont rencontrées historiquement (contrairement aux autres modes de jeu : je sens que beaucoup vont nous faire un *remake* du *13e guerrier* en jetant Sarrasins et Vikings les uns sur les autres !).

Si The Age of Kings est très complet, il n'oublie pas les novices, et propose un tutorial exemplaire.

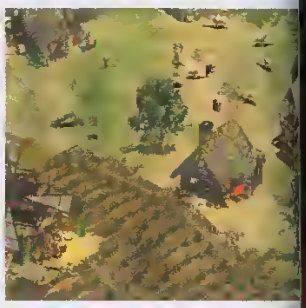
EN AVANT POUR LE SIÈGE Les terribles machines de siège vous demanderont un minimum d'entraînement.

CHAQUE CIVILISATION A SA PROPRE ARCHITECTURE Ici vos troupes défilent devant la cathédrale d'Orléans.

OPINION

PIERRICK

The Age of Kings vous émerveillera avec ses décors somptueux, ses campagnes passionnantes et sa réalisation impeccable. Que l'on soit novice ou joueur acharné, nul ne peut rester insensible à ce jeu, aussi prenant en Solo qu'en Multijoueur. Microsoft a réussi le tour de force d'apporter un souffle nouveau à un genre qui commençait à souffrir d'un manque d'innovation, tout en conservant les éléments qui ont fait le succès du premier *opus*. Une vraie réussite qui mérite un sacrifice de la part de votre tirelire.



UNE AGRICULTURE FLORISSANTE La culture des champs est l'une des façons les plus sûres d'approvisionnement.

GABRIEL KNIGHT 3™

Enigme en pays cathare

Une authentique énigme à résoudre : le mystère de Rennes-le-Château

Un décor grandiose et réaliste, grâce à une liberté totale dans le choix des angles de caméra.

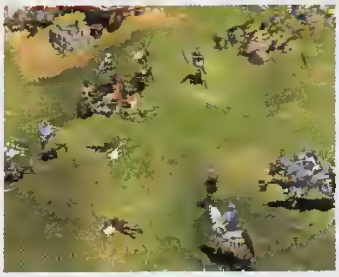
Une atmosphère et un brouillard vraisemblables à travers un univers du temps réel ultra réaliste.

Percez La mystérieuse énigme de Rennes-Le-Château

La dernière grande aventure du siècle...

Découvrez le nouvel épisode de la saga des Gabriel Knight. Inspiré d'une réelle énigme, Gabriel Knight 3, énigme en pays cathare se déroule à Rennes-le-Château, un petit village près de Carcassonne cachant un sombre mystère lié à l'existence supposée d'un trésor sous son sol. Depuis des générations, historiens, religieux, amateurs d'occultes et chasseurs de trésors ont tenté de percer ce mystère mais en vain. Qu'en sera-t-il de nos héros Gabriel Knight et Grace?

www.sierra.fr
www.sierra.fr/gk3



MASSACRE CHAMPÊTRE Les batailles sont sanglantes et il n'est pas rare de voir un tapis de corps parsemer le champ de bataille.

LA MORT VEHUE DE LA MER Voilà ce qui arrive quand on ne planifie pas bien ses attaques : on se fait impitoyablement exterminer.

En effet, ce dernier est une campagne qui vous plonge dans l'Écosse moyenâgeuse.
Elle rappellera à beaucoup le film *Braveheart* puisqu'elle vous met dans la peau d'un chef de guerre décidé à bouter les Anglais hors d'Écosse : William Wallace (incarné par Mel Gibson dans le film).

Histoire de campagnes

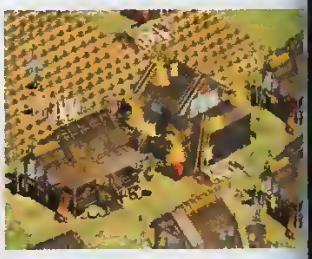
Outre ce côté anecdotique, elle vous familiarisera avec l'interface et les multiples possibilités du jeu, grâce à divers scénarios mettant en évidence certains aspects du jeu (déplacements, constructions des bâtiments et des troupes, récoltes des ressources, évolutions technologiques, commerce et combats). Une fois le jeu bien en main, il ne vous restera plus qu'à vous atteler aux autres campagnes (quatre en tout) qui vous baladeront de la France à la Mongolie. Notons qu'elles sont scénarisées et inspirées de l'histoire, et même si cela n'est souvent qu'un prétexte pour un massacre en règle, cela apporte un petit plus bien agréable.

Dans The Age of Kings, tout comme dans les autres jeux du même genre, tout repose sur la collecte de ressources afin de construire vos bâtiments et vos unités. Ici, elles sont au nombre de quatre. Si la pierre, l'or et le bois ne proviennent que d'une seule source

L'interface est d'une facilité déconcertante et propose la gestion complète de tous les paramètres à la souris.

(respectivement les rochers, les gisements et les arbres), vous n'aurez que l'embarras du choix pour la nourriture. En effet, vous pourrez sustenter votre peuple grâce à la cueillette, la pêche, la chasse voire l'agriculture (vos villageois sèmeront les graines qu'ils récolteront après). Tout cela se traduit à l'écran par l'animation de vos villageois qui coupent, cueillent et piochent, puis vont déposer leurs récoltes dans vos réserves. Cet aspect du jeu ne doit pas être délaissé car c'est lui qui vous permettra de vous développer rapidement, donc autant ne pas hésiter et mettre un maximum de monde au travail.

Comme dans le premier *opus*, il est possible de commercer avec ses alliés. Cela permet donc de vendre



METTEZ LE FEU ! L'adversaire est au plus mal : la moitié de ses bâtiments brûlent et il ne dispose d'aucune troupe pour m'arrêter.

CULTIVONS-NOUS UN PEU The Age of Kings dispose d'une mini-encyclopédie où sont décrites les diverses civilisations du jeu.

Combats sur grand écran

Que les grosses mêlées de casques et d'armures sont belles sur nos moniteurs. Mais encore rien de comparable avec le cinéma ! Une bonne occasion de voir ou de revoir des films d'anthologie qui ont retracé de hauts faits d'armes.

La Chair et le Sang

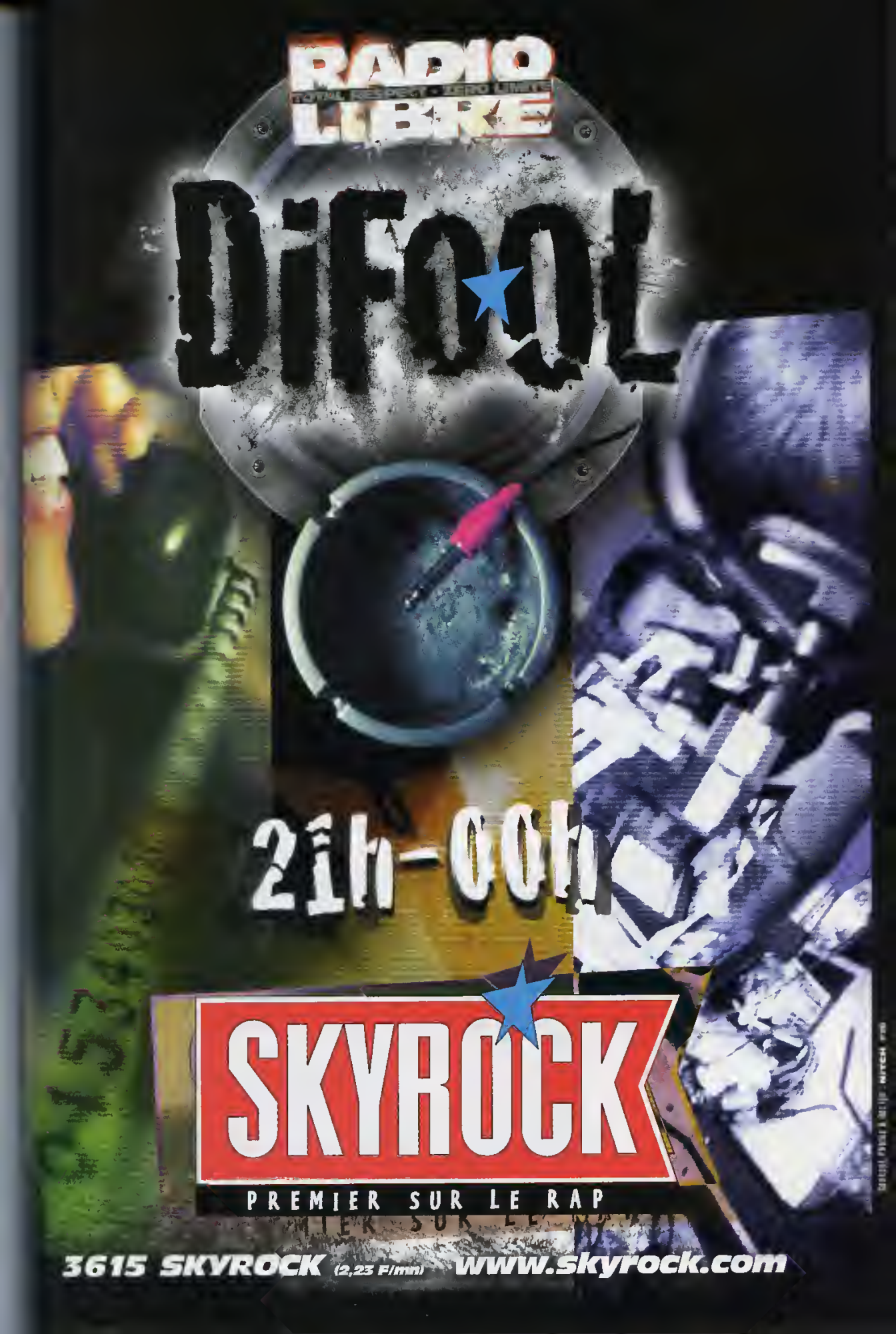
L'un des premiers films américains de Paul Verhoeven est aussi l'un de ses plus sombres. Le rôle principal est effectivement tenu par un vrai méchant qui viole et étripe généreusement.

Braveheart

Des centaines de figurants et des combats réalistes très impressionnants. C'est simple, lorsque les acteurs se blessent sur les tournages, c'est bon signe pour ce qu'il y a à l'écran !

Excalibur

La légende arthurienne adaptée comme jamais au cinéma. À voir et à revoir pour la charge des chevaliers en armures étincelantes et pour la mêlée finale, sanglante et tragique.


RADIO LIBRE
TOTAL RESPECT • ZERO LIMITE
DiFOOL
21h-00h
SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
3615 SKYROCK (2,23 F/mn)
www.skyrock.com

UNE FORTERESSE SARRASINE L'entrée de cette ville semble bien gardée, mais avec un bon plan et beaucoup de troupes, on peut arriver à tout. Qui plus est l'intérieur semble désert, mais c'est peut-être une ruse.

ses surplus de matières premières contre de l'or, ou au contraire d'acheter celles qui font défaut. D'ailleurs, le prix d'achat et de vente suit la loi de l'offre et de la demande : vendez trop et vos matières ne vaudront plus rien, à l'inverse, plus vous achetez, plus les prix grimpent. Outre le côté spéculateur de la chose, le commerce est parfois le seul moyen de finir un scénario. Ainsi, dans la campagne de France, vous vous retrouvez dans Orléans, assaillie par les Anglais, et bien que cela soit possible, il est fortement déconseillé de sortir pour aller chercher des ressources : il ne vous reste donc plus que le commerce pour fortifier vos armées et aller b(o)uter l'Anglois.

Achetez ! Vendez !

Autre innovation liée au développement du commerce, l'acheminement de marchandise par caravanes (en fait de grosses charrettes) qui vont et viennent entre différentes villes.

Si la collecte de ressources participe à la victoire, la construction des bâtiments et la levée des troupes également. Chaque construction coûtera des ressources et monopolisera un villageois (le temps de créer le bâtiment). Sans trop rentrer dans les détails, disons qu'il existe trois grands types de bâtiments : ceux qui produisent des troupes (casernes, écurie, etc.), ceux qui permettent les avancées technologiques (forges, universités, etc.) et ceux qui servent

Aux armes chevaliers !

Au Moyen Âge, on savait écornifler son semblable avec raffinement grâce aux armes les plus subtiles ! Petit panorama d'une armurerie médiévale.

Cette hallebarde fut très populaire en Europe au XVIe siècle. Remarquez les pointes de toute part et le galbe généreux de sa lame. Miam !

Une hache de bataille italienne que l'on appellait « le signe du chat ». Les chevaliers de la Renaissance adoraient les animaux...

Au XVe siècle, de nombreux chevaliers combattaient avec cette hache réservée aux nobles d'origine italienne.

POUR DE VRAI ! Les fous du Moyen Âge.

Nées au États-Unis, les « medieval fairs », ou foires médiévales, commencent à arriver en France. Petit aperçu d'un phénomène de masse.

Le principe des *medieval fairs* est simple : pendant quelques jours, plusieurs centaines de personnes se retrouvent en pleine campagne, souvent autour de châteaux forts reconstitués par de riches originaux et s'habillent à la mode moyenâgeuse. Des joutes amicales sont organisées, trouvères, montreurs d'ours et jongleurs rivalisent d'habileté, et des artisans vendent pain cuit au four, poteries et reproductions de blasons. Tout cela selon une vision très américaine, donc très romantique, du Moyen Âge, dans laquelle la violence, le manque d'hygiène et l'obscurantisme de l'époque sont pudiquement oubliés.

PARÉES POUR LE COMBAT Vos troupes sont face-à-face avec l'ennemi, chacun campe sur ses positions mais d'ici peu de temps, ce sera une véritable bataille rangée qui fera rage sur l'écran de votre PC.

Classique Rock Techno Rockstar

Vous pensiez avoir tout vu, tout entendu… c'est raté et c'est tant mieux (surtout pour vous) ! rockstar, le label pas comme les autres débarque méchamment avec dans sa hotte une pléiade de jeux comme on voudrait en avoir plus souvent.

Toujours plus de sensations et d'ivresse mécanique avec GTA2 (est-il nécessaire de reparler du premier volet ?), de la glisse à gogo sur les meilleurs spots du monde avec Thrasher Skate & Destroy (prévoyez vos protections !), de la conquête sidérale et sidérante avec Silicon Valley et des monstres de la route avec Monster Truck Madness 64. Et ce n'est qu'un début (on ne pourra pas dire que vous n'étiez pas prévenu) !

le label de jeux-vidéo à ne pas mettre entre toutes les mains

Centre d'essai — Age of Empires II : The Age of Kings

EN UN CLIN D'ŒIL

INSTALLATION
- Installation facile
- Détection automatique des composants
- Programme d'installation en français

ACCESSIBILITÉ
- Tutorial excellent
- Interface pratique
- 5 niveaux de difficulté
- Difficulté progressive

PERFORMANCES GRAPHIQUES

Logiciel	PROCESSEUR	Pentium 166		Pentium II 233		Pentium II 350		Pentium II 450	
	RAM	32	64	32	64	32	64	32	64
	640 x 480								
	800 x 600								
	1024 x 768								

LÉGENDES : Injouable — Peu jouable — Acceptable — Parfait

MOTIVATION

Comme son prédécesseur, Age of Empires II, The Age of Kings n'est pas un simple jeu d'après-midi, mais nécessite un bon paquet d'heures libres. Et vous aurez besoin de plusieurs semaines rien que pour les quatre premières campagnes.

DÉSEMPARÉ / PRENANT / PASSABLE / DÉCEVANT / MÉDIOCRE

1. On a fini le tutorial et on commence la première campagne.
2. On est accro et on enchaîne les scénarios et les campagnes.
3. On est bloqué dans une campagne alors on va s'entraîner avec une partie sur une carte aléatoire.
4. On se prend pour le dieu de la stratégie et on a qu'une envie : montrer à tous qu'on est le meilleur via Internet.

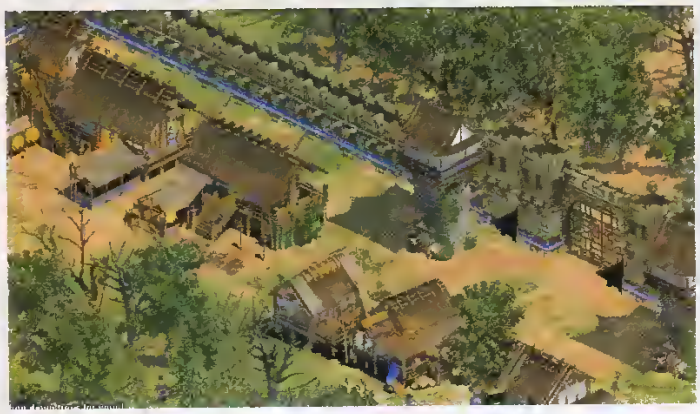
1. On découvre les cartes aléatoires et les différents modes de jeu
2. On réalise qu'il y a 65 210 façons de gagner la tête explose, tout comme l'envie de jouer
3. On est parvenu à gagner cinq ou six fois contre des neuneus on en redemande !
4. Ça fait longtemps qu'on n'a pas passé une vraie soirée et que l'on rentre chez soi juste pour jouer en Multijoueur

HEURES DE JEU : 2 — 4 — 6 — 8 — 10 — 12 — 14 — 16 — 18 — 20

à se protéger (châteaux, tours de gardes et murs). À ces constructions s'ajoutent les maisons qui limitent le nombre de vos effectifs (toutes unités confondues) : plus vous aurez de maisons, plus vous pourrez lever de troupes et créer de villageois. En ce qui concerne les troupes disponibles, elles se décomposent en plusieurs catégories : villageois, soldats, cavaliers, archers, navires et machines de siège. Chacune de ces catégories est subdivisée en différentes unités, elles-mêmes pouvant être améliorées au fil des découvertes scientifiques. Les prêtres d'Age of Empires n'ont pas été oubliés puisqu'ils sont aussi présents, recyclés en moines qui soignent les blessés et rallient les ennemis à leur cause. De plus, chaque civilisation dispose d'une unité d'élite spéciale. Ainsi, les Teutons ont les redoutables chevaliers teutoniques, tandis que les Perses ont des éléphants de combat ; cela permet de diversifier ses armées tout en leur donnant un cachet historique plus prononcé.

Une fois vos bâtiments créés et vos troupes levées, il ne vous reste plus qu'à partir chercher l'ennemi (à moins que celui-ci ne soit déjà aux portes de votre village). Vous pouvez créer vos bataillons comme

Vous pourrez sustenter votre peuple grâce à la cueillette, la pêche, la chasse voire l'agriculture.

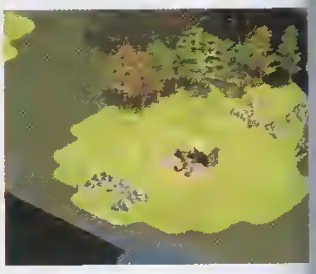


JUSTE UNE QUESTION DE *LOOK* Les caractéristiques des fortifications ne changent pas d'une civilisation à une autre.

OPINION

CEDRIC

Age of Empires a connu un énorme succès. On pouvait alors craindre que Microsoft ne bâcle sa suite juste pour la sortir le plus vite possible et surfer sur la popularité du titre. Erreur. The Age of Kings est extrêmement bien réalisé. Le graphisme a été sensiblement amélioré, l'I.A. également. Sans doute l'un des meilleurs jeux de sa catégorie.



MA CABANE... On peut toujours trouver un endroit calme au milieu de la tempête.

Le Moyen Âge fait des bulles

Auteurs et dessinateurs sont parvenus à entraîner un large public dans des fictions médiévales sérieuses ou, en tout cas, proches de la vérité historique

L'Épervier

L'Épervier (Dupuis), de Pellerin se situe sous le règne de Henri IV. Dans cette complexe histoire de famille où les plaies des guerres de religion sont encore loin d'être refermées, le fantastique fait parfois une apparition aussi discrète que troublante. Le dernier tome vient de paraître.

Les Compagnons du Crépuscule

Troublant et également situé pendant la guerre de Cent Ans, *Les Compagnons du Crépuscule* (Casterman) de François Bourgeon est aussi incontournable. Superbement dessinée, cruelle et terriblement réaliste, cette œuvre doit être dans votre bédéthèque !

Le Troisième Testament

Tournant autour du mystère des manuscrits de la mer Morte, *Le Troisième Testament* (Glénat) de Dorison et Alice est passionnant. Cette saga où l'Inquisition et les Templiers jouent un rôle clé ravira tous les amateurs de complots et « d'affaires non-classées » !

Offre réservée aux lecteurs de **GEN 4 PC**,

STORE vous offre 10 minutes sur votre première commande.
Pour benéficier de cette offre, il suffit de taper sur **3617 STARTUP*STORE**,
ce mot de passe lorsqu'il vous sera demandé >> **GN4PC**

Prince of Persia 3D

NHL 2000 - Command&Conquer, Le Soleil de Tiberium
Trivial Poursuit - Sortileges Rage of The Mage 2 Shadow
Man - Mechwarrior 3 - Kingpin, Life of Crime
Monopoly - Battle of Britain - Cluedo Army Men 2 - Fly!

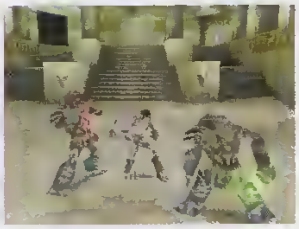
Castrol Honda Superbike 2000

Re-Volt Chestmaster 6000 - Dungeon Keeper 2
Hidden & Dangerous - Chroniques de la Lune Noire
Aliens vs Predator - Fighting Steel - Braveheart Outcast
Total Annihilation Kingdoms - Midtown Madness

Drakan

Might and Magic 7 Return to Krondor
GTA London Starsiege - Star Wars Racer
Heroes of Might and Magic 3 - Virtua Cop
Star Wars, La Menace Fantôme Kart Race

Soul Reaver



Uprising Lead and Destroy l'Entraineur 3
Civilization, Call to Power - Telefoot Manager 99
Commandos, Le Sens du Devoir - Expendable
Star Wars Droides - 10 Pin Bowling Fever

Mig Alley

Official Formula 1 Racing Grand Prix Racing Arsenal
Chess Champ Football Masters Search and Rescue
Snowboard Racer - Thunder Offshore - Resident Evil 2
Pro Pilot 99 - Imperialism 2 Sport Car GT Hell Copter

3617 STARTUP*STORE

SANS CB NI CHÈQUE !

[illegible] vous [illegible] ludo [illegible] encyclopedies [illegible] musique etc ainsi que le [illegible] cheque simplement en vous connectant au **3617 STARTUP*STORE** et en nous laissant votre adresse de [illegible] simple vous ne payez que par la communication (5,57 F / mn)"

bon vous semble et les indexer afin de pouvoir les rappeler de la simple pression d'une touche. Innovation par rapport à Age of Empires, il est désormais possible d'assigner une formation à ses troupes : serrée, en carré (avec les unités les plus faibles au centre), éparpillée (afin d'éviter d'avoir trop de perte lors des tirs des trébuchets ennemis) ou sur deux flancs (afin de prendre l'ennemi en tenaille). Dans le même esprit, vous pouvez contrôler leur niveau d'agressivité (cela détermine si elles poursuivront l'ennemi ou garderont leur position) et vous disposez de nouveaux ordres (patrouiller, suivre une unité ou protéger). Si tout cela paraît, de prime abord, un peu gadget, on découvre très vite l'utilité de chaque fonction et les combinaisons qui payent.

PAS DE BOL Si vos ennemis commencent près de vous, il faut vous dépêcher d'aller les exterminer avant qu'ils ne le fassent.

Une interface en or

L'interface de The Age of Kings se pilote à la souris et en trois clics maximum, vous avez donné votre ordre. Peut-on rêver plus pratique ?

Le panneau de commande de vos troupes

Ici sont symbolisés tous les ordres que vous pouvez donner à vos troupes : construire, garder, défendre, attaquer, rester sur place, etc. Un simple clic sur l'icône correspondante et vos troupes s'exécutent aussi sec.

Le menu des constructions

Vous verrez ici le catalogue des constructions que vous pourrez faire bâtir par vos villageois. De nouvelles apparaissent à chaque changement d'époque (ces derniers s'effectuent comme les recherches technologiques mais coûtent cher en ressources).

À la carte

Ici vous pourrez choisir entre trois affichages différents : normal, militaire (troupes et bâtiments) ou économique. Le petit bouton jaune à gauche est l'un des plus pratiques du jeu puisque c'est celui qui vous permet de repérer un villageois qui n'a rien à faire.

Nouvelles défenses

Ainsi, il n'est pas rare de se faire exterminer par l'ennemi, de reprendre sa sauvegarde, d'assigner de nouveaux ordres et de vaincre là où on avait lamentablement échoué auparavant ; comme quoi, la force n'est pas souvent la seule issue. Le jeu gagne en possibilités stratégiques sans pour autant devenir d'une complexité inextricable pour le néophyte.

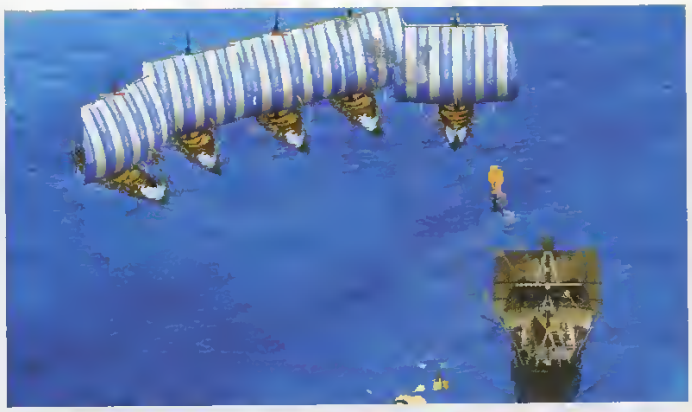
En parlant de possibilités stratégiques, il ne faut pas oublier de mentionner les innovations en matière de défense. Si Age of Empires nous avait habitués à construire tours de défense et murs, The Age of Kings vous propose de nombreuses nouvelles constructions pour assurer la protection de votre village. Tout d'abord, les enceintes peuvent être constituées de palissades ou de mur (simples ou fortifiés), assurant un degré de résistance croissant. Il est aussi possible de construire des portes munies d'une herse qui laissent uniquement passer vos troupes (bien entendu, il faut faire attention à ne pas sortir quand l'ennemi est proche, sinon celui-ci en profitera pour pénétrer dans votre forteresse). Vous pouvez aussi construire un château qui, en plus de son extraordinaire résistance, tirera sur l'ennemi à son approche. Enfin, il est possible de stocker des troupes dans certains bâtiments. Si dans la plupart des cas, cela ne sert qu'à protéger vos troupes et à les soigner, certains bâtiments bénéficient d'un bonus d'attaque dépendant du nombre d'unités stockées (ainsi vos tours de défense seront plus efficaces si vous y postez des archers). De plus, cette technique permet de créer un effet

Vous pourrez corrompre les villageois ennemis afin qu'ils vous révèlent la position des bâtiments et troupes adverses.

UTILISEZ L'ESPACE AU MIEUX Un camp bien agencé vous fera gagner un temps précieux pour la récolte de vos ressources.

de surprise (surtout en Multijoueur) en faisant croire à l'adversaire que votre village n'est pas défendu par des troupes. Dernier point sur la défense de vos villes, la possibilité de faire sonner la cloche : immédiatement, vos villageois courent s'abriter dans la mairie, les tours ou le château. Une fois l'attaque passée, il suffit de sonner une nouvelle fois et tout le monde retourne poursuivre sa tâche.

Si The Age of Kings a bénéficié de nombreuses innovations au niveau du jeu, son interface et ses options ne sont pas non plus en reste. L'interface est d'une simplicité déconcertante et propose la gestion complète de tous les paramètres à la souris et des raccourcis clavier pour les impatients.



TOUCHÉ-COULÉ La suprématie maritime devient vraiment indispensable sur les cartes où la terre ferme est rare.

Des cartes-surprise

En plus des campagnes, The Age of Kings propose des cartes aléatoires (on choisit un type de carte, île, forêt, forteresse, etc., et l'ordinateur la crée) et différents modes de jeu : le mode Régicide, où chaque participant dispose d'un roi qu'il doit protéger à tout prix sous peine de perdre immédiatement et le Deathmatch, où il vous faut vaincre vos adversaires. Tous ces modes sont accessibles pour le jeu en solitaire ainsi qu'en Multijoueur. Pour le jeu en Solo, il vous est aussi possible de modifier les scénarios et les campagnes existantes afin qu'ils conviennent mieux à votre façon de jouer. Enfin, The Age of Kings propose deux options vraiment innovantes : la première est un peu là pour amuser la galerie, puisqu'elle vous permet de sauvegarder le déroulement de votre partie afin de pouvoir la visionner par la suite. Quant à la deuxième, elle vous propose de sauvegarder votre partie Multijoueur, ce qui est bien pratique en cas de plantage, de mauvaise connexion ou tout simplement d'abandon d'un des joueurs.

Du grand plaisir

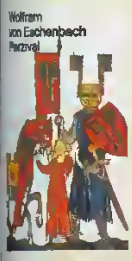
Si l'on ajoute à cela un graphisme somptueux et toujours lisible (les programmeurs ont même fait apparaître la silhouette de vos troupes masquées derrière un bâtiment, ce qui permet de ne plus les chercher pendant trois heures), une animation sans faille, un *pathfinder* (guidage des unités d'un point à un autre) fort honorable et un plaisir de jeu immense, on se retrouve devant un très grand jeu qui se doit de figurer en bonne place dans votre ludothèque. ■

-Pierrick Bellon

Le Moyen Âge en toutes lettres

Si on se souvient surtout du Moyen Âge comme d'une époque de brutalité et d'ignorance, la littérature y a survécu et même prospéré.

Parzival



L'allemand Wolfram Von Eschenbach nous offre une vision de la quête du Graal qui n'a rien à envier à la meilleure *heroic fantasy* moderne. Tout en retraçant des événements historiques ou réalistes, cet écrivain outre-Rhin est parvenu à restituer tout le sel et la vérité du Moyen Âge.

La Morte d'Arthur

Il s'agit de la première œuvre de fiction retraçant les exploits incontournables du Roi Arthur et des Chevaliers de la Table ronde. Longtemps resté illisible pour cause de traduction érudite, ce grand roman d'aventure médiéval a été mis à la portée de tous par les éditions L'Atalante.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Après avoir été très déçu par Soleil de Tibérium, je craignais fort que cette suite ne soit qu'une pâle resucée de Age of Empires... Et puis... Et puis... Mazette, quel talent ! Je n'avais encore jamais vu un jeu s'enrichir autant ! De multiples petites choses donnent effectivement une nouvelle identité au jeu. La réalisation sans faille et la jouabilité qui conviendra à tous les types de joueurs donnent à The Age of Kings l'étoffe des héros. Pour moi, c'est la nouvelle référence de la stratégie temps réel.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	133 MHz et 32 Mo
RECOMMANDÉ	266 MHz et 64 Mo
CPU COMPATIBLE AVEC	INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✔
Direct 3D	✘
3dfx	✘
OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✘
Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8	
CD NECESSAIRE PAR JOUEUR	✔
VITESSE DE CONNEXION MINI.	28,8 K

Le verdict Age of Empires II : The Age of Kings

COMPARATIF

AGE OF EMPIRES II
Beau *fun* et prenant que demander de plus ?

CIVILISATION II : CALL TO POWER
La référence en matière de gestion/stratégie pure

SETTLERS III
Un autre très bon titre malgré un certain manque d'innovation

WARCRAFT II
Un peu vieux, mais c'est le premier jeu du genre qui a déchaîné les passions.

KNIGHTS AND MERCHANTS
Un Settlers raté d'une lenteur à faire peur

GRAPHISMES
Les bâtiments et les unités sont finement représentés, les décors sont un régal pour les yeux.
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
La musique est différente pour chaque civilisation et s'adapte selon l'action en cours
0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
Plein d'innovations pour détrôner son prédécesseur dans le cœur des amateurs de jeu sur le Net.
0 1 2 3 4 **5**

POUR : Avec ses multiples innovations et ses campagnes passionnantes, The Age of Kings ne pourra que vous enchanter

CONTRE : La gestion des machines de siège n'a pas été améliorée et dans le feu de l'action, elles tirent toujours sur nos troupes !

NOTE GLOBALE
Un jeu intelligent et accessible qui impose les critères des jeux de gestion/stratégie de demain

6

★★★★★★

T'AS LE LOOK COCO Les espions, au *look* de ninja, sont des adversaires redoutables et ce n'est pas en vidant votre chargeur de pistolet que vous allez pouvoir survivre. Grenades et armes lourdes conseillées.

Shock en retour

System Shock 2 | Action et frissons au fond de l'espace.

Pour info ■ EDITEUR Electronic Arts ■ DEVELOPPEUR Looking Glass Studios ■ GENRE action/aventure ■ JOUEURS 1-4 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 400 F

Tout en chiffres
- 14 armes
- 24 ennemis
- 6 armures
- 35 pouvoirs psys
- 27 gadgets
- 10 implants cyber
- 5 ans après

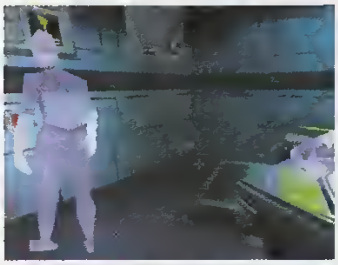
Adresse Internet
www.shock2.com/

System Shock 2 entraîne le joueur dans une folle aventure spatiale. Enfermé dans un énorme vaisseau, il va rapidement découvrir que dans l'espace, personne ne l'entend crier. Jeu d'aventure, *quake-like*, jeu de rôle, System Shock 2, c'est tout cela à la fois. Attention : sensations fortes !

Vous étiez promis à une belle carrière. Vous auriez pu devenir un ponte sur ce vaisseau spatial, une sorte de Ripley au masculin et sans les *aliens* qui vous pourrissent l'intérieur et vous déchirent la cage thoracique alors que vous avez la bonté de les héberger dans votre petit corps. Mais la vie n'est pas si simple.

Le jeu commence simplement, par le choix de votre carrière. Navy, *marines* et O.S.A. qui vous donneront différents avantages dans vos compétences (voir encadré « Classes de personnages »).

Finalement, vous voilà embarqué dans une navette, le Rickenbacker, chargée d'escorter le Von Braun, premier vaisseau à voyager plus vite que la lumière. Il transporte une poignée de cols blancs et de scientifiques. La mission devait donc être plutôt simple, voire rasoir. Rasoir, c'est un peu normal pour un vaisseau qui s'appelle Von Braun...



PSY CAUSE ? Des souvenirs des anciens résidants vous apparaissent et vous aident à mieux comprendre la situation.

ROBOCOP Les robots sont plus faciles à décimer avec des munitions perce-blindage. Sinon, c'est la mort assurée.

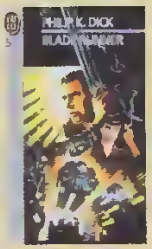
Un univers terrifiant

System Shock 2 propose un scénario original et une ligne conductrice rarement exploitée, et il n'est pas le seul ! Voici trois références proches de l'univers de ce jeu.

William Gibson

Tous les ouvrages de William Gibson tournent autour d'un monde cyber où l'ordinateur et l'homme sont intimement liés tout en s'affrontant pour leur survie. Si l'auteur plonge régulièrement son récit dans la réalité virtuelle, l'ambiance qui se dégage de ses bouquins est très « System Shock 2 ».

Blade Runner



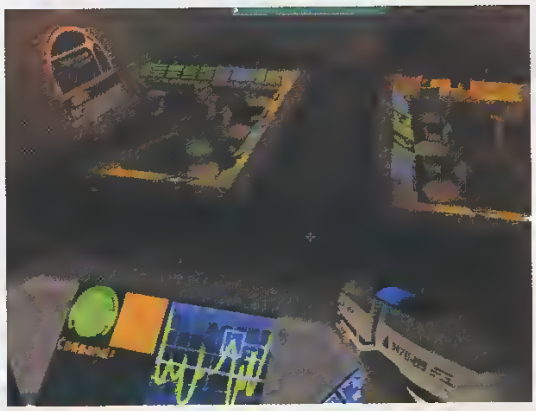
Comment parler d'un monde cybernétique sans parler de Philip K. Dick et son livre *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, rebaptisé *Blade Runner* après la sortie du film ? Ambiance sombre, robots destructeurs, affrontements désabusés... Entre nous, l'humanité a du souci à se faire.

Cryozone

La bande dessinée la plus proche de System Shock 2 est incontestablement *Cryozone*, de Cailleteau, Bajram et Breton, éditée par Delcourt. Les héros se retrouvent coincés sur un vaisseau peuplé de morts vivants. Le graphisme y est superbe et le scénario excellent.

Seulement voilà, alors que vous dormez tranquillement dans votre caisson cryogénique pour ne pas voir défiler les années, l'ordinateur de bord vous réveille suite à un problème de la plus haute importance. Et ça ne va pas sans mal puisqu'une partie de votre mémoire est effacée lors du processus, vous faisant perdre vos connaissances sur les lieux, et les gens qui peuplent le vaisseau.

Le joueur incarne donc un membre du personnel navigant qui se réveille dans une salle délabrée. Il trouvera rapidement une clef à molette pour toute arme. Le but de System Shock 2 est non seulement de comprendre ce qui a bien pu se passer mais aussi de survivre dans cette épave dérivant au milieu de l'espace.



PARANOÏA CHRONIQUE Une pièce trop calme, ça sent le piège. Il faut progresser très prudemment pour éviter les mauvaises surprises et ne pas se laisser endormir par l'apparente tranquillité des lieux.

Patience, réflexion et fréquentes sauvegardes vous seront nécessaires pour progresser dans le jeu.

Rapidement, une autre survivante prend contact avec vous. Elle va vous guider lors de votre périple grâce à quelques conseils. Votre nouvelle amie vous confiera aussi quelques missions récompensées par des crédits.

Ces crédits seront utiles pour acquérir de nouvelles compétences. Ces dernières sont extrêmement variées. Elles vont du *hacking*, pour pirater les réseaux informatiques, jusqu'au maniement des armes lourdes (lance-grenades...), énergétiques (lasers...), exotiques

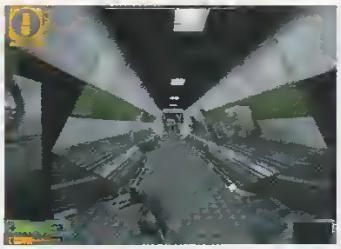
CLEPTOMANIE EXACERBÉE Il faut tout fouiller pour espérer récupérer ne serait-ce qu'un tout petit objet utile.

L'interface

Il vous faudra du temps pour vous faire à l'interface de System Shock 2. En attendant, voilà un petit récapitulatif pour vous y aider et ne pas être déboussolé par sa complexité.

1 : INVENTAIRE C'est là que vous allez ranger vos acquisitions.
2 : MAIN C'est ici que vous allez placer l'arme ou l'objet que vous tiendrez à la main.
3 : IMPLANTS Ici, vous placerez les implants cybernétiques.
4 : ARMURE C'est là que vous placerez les armures ou combinaisons.
5 : VIE Votre jauge de vie donne votre état de santé.
6 : PSY Cette jauge vous donne l'état de vos pouvoirs psy.
7 : RECHERCHE Vous permet de commencer une recherche sur un objet non identifié.
8 : MAP La carte se découvre au fur et à mesure de vos découvertes.
9 : ARGENT Cette monnaie vous permettra de ressusciter et d'acheter des objets.
10 : CRÉDITS Les crédits vous permettent d'augmenter vos capacités.
11 : LOG Pour la lecture de vos *e-mails*, résultats de recherches, correspondance et buts à atteindre, c'est la bonne case à cliquer.
12 : PASSES C'est la liste des clefs que vous avez trouvées.
13 : MDF Ce sont vos caractéristiques et vos compétences.
14 : ARME C'est le descriptif de l'arme que vous tenez en main (cadence, type de munitions).

System Shock 2 invente un genre, celui du vrai jeu d'aventure en vue subjective.



ALERTE ROUGE L'alerte visible sur le côté gauche de l'écran est généralement une mauvaise nouvelle. Si on courrait ?

(pic mutant...) ou standard (flingue...), que l'on trouvera dans le bâtiment. Tout cela en passant par la réparation, la recherche ou les capacités psychiques, pour ne citer qu'elles.

Mais System Shock 2 est bien plus qu'un simple *quake-like*. Fi des combats à tire-larigot, des simples leviers à tirer et des grilles d'aération à exploser d'un coup de pied. Ici, vous allez devoir vous servir de votre tête. Beaucoup. De vos muscles aussi, mais nettement moins.

Tout d'abord, l'utilisation de l'interface (voir encadré « L'interface ») vous fait perdre un temps très précieux, surtout quand il s'agit de recharger une arme ou d'en changer alors qu'une horde de mutants vous court après. Bien souvent, il convient de se cacher, faire marche arrière, tout cela pour être enfin prêt à faire face. Les ennemis bénéficient d'ailleurs d'une intelligence artificielle extrêmement bien faite. Si les mutants ont tendance à vous courser à vue, il est facile de les approcher sans qu'ils vous repèrent ou de les semer dans les couloirs. Par contre, d'autres bestioles telles que les araignées, les singes ou les robots de combat, ont tendance à ne plus vous lâcher une fois qu'ils vous ont aperçu.

GUEULE DE BOIS La première image que vous verrez après votre réveil cryogénique ne sera pas forcément agréable.

CHEVALIER JEDI Pas la peine de vous prendre pour Luke Skywalker, vous n'arriverez pas vivant pour un corps à corps.

Jusque-là, me direz-vous, rien de bien différent d'un *quake-like* classique avec son lot de méchants à zigouiller. Seulement System Shock 2 ne s'arrête pas là. Les munitions sont rares et les armes fragiles. Elles peuvent vous lâcher en plein combat. C'est en cela que la compétence réparation est très utile. Il vous faudra aussi progresser pas à pas, fouillant tout, scrutant tout, ramassant le maximum de choses.

Pièges à gogo

En plus, une multitude de pièges vous attendent. Les caméras, par exemple, sont légion et ont tôt fait de sonner l'alarme. Alors, une nuée d'ennemis se précipite... Ces caméras, tout comme certains containers ou certaines portes à code, peuvent être forcées grâce à votre compétence de piratage informatique. Si vous voulez être encore plus performant contre vos ennemis, vous pouvez vous lancer dans l'étude de morceaux de corps récupérés sur leurs cadavres. Dans ce cas précis, c'est la compétence « recherche » qui est mise en avant. Si vous cherchez à atteindre des objets inaccessibles, mieux pirater les réseaux, mieux vous servir de vos armes, asservir vos ennemis, bref, vous faciliter la survie, les compétences « psychiques » sont

GORE ? Voici l'image la plus *gore* que vous pourrez apercevoir dans le jeu. Pas de quoi fouetter un chat.

E.P.O. Il faut généralement faire très vite pour prendre une arme mieux adaptée avant de vous faire repérer.

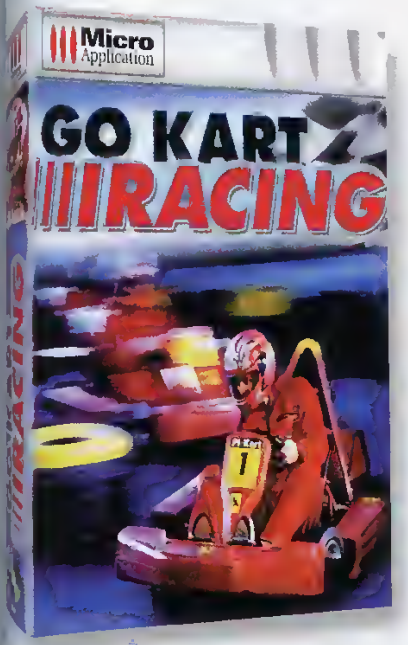
OPINION

LUC

Atmosphère atmosphère... Ils sont rares les jeux d'aventure qui bénéficient d'une ambiance hors pair. On se souvient de Sanitarium, de Dark Project... Et lorsque le jeu d'aventure se double d'un *quake-like* et d'éléments de jeu de rôle, le joueur est sûr d'être heureux ! Alors oui System Shock 2 est un excellent moment ludique. Oui, mais il s'adresse aux fous furieux du genre : sa prise en main n'est effectivement pas aisée et il faut être prêt à oublier des graphismes assez moyens comparés à ceux de la concurrence.

Go Kart Racing

Faites chauffer la gomme !



Réf. 2543
159 FF TTC
(prix constaté)

Relevez le défi des vrais pilotes !

- Karts modélisés à partir des spécifications des originaux de *Go-Kart*, fabricant international
- Éditeur de circuit pour créer ses propres tracés
- Jusqu'à 7 karts pilotés par l'ordinateur ou par des adversaires en réseau
- Entraînement, qualifications, course simple, course chrono, course aux points ou course éliminatoire
- 9 circuits
- Conditions météo réglables
- Prise en charge de la plupart des cartes 3D (Direct3D®)
- Compatible avec les manettes et volants à retour de force

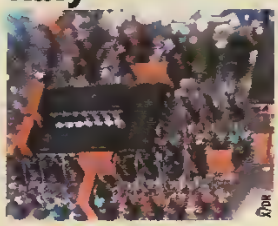
UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

www.microapp.com

Classes de personnages

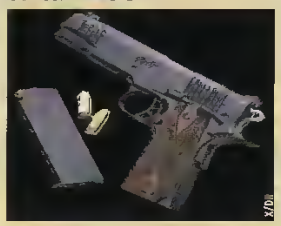
Au début du jeu, trois carrières différentes vous sont proposées, avec des différences notoires. À vous de choisir celle qui vous convient le mieux. Pour vous guider, voici un petit récapitulatif des voies à emprunter.

Navy



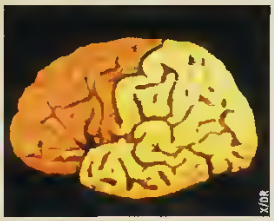
La Navy s'oriente plutôt vers la maintenance. N'hésitez pas à choisir des compétences telles que *hacking*, armes standard et endurance. Elles vous seront d'un grand secours durant tout le jeu. Tout s'oriente plus ou moins autour du *hacking*, du flingage et de la capacité à encaisser.

Marines

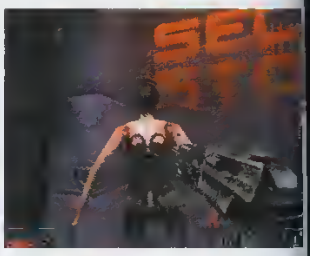


Les *marines* sont orientés vers une carrière de combattants. Si vous choisissez cette voie, misez plutôt sur l'augmentation de votre endurance, des armes énergétiques et de la réparation des armes. Cela vous permettra de commencer plus facilement le jeu en ayant déjà une arme.

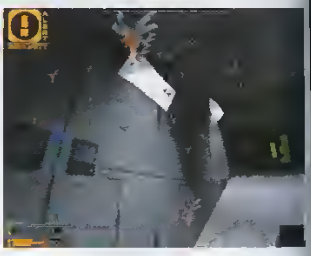
O. S. A.



L'O.S.A. est une carrière de psy. Choisissez plutôt d'augmenter tout ce qui concerne la « cyber affinité », les dons télépathiques, bref, tout ce qui découle de pouvoirs psychiques. Cette carrière est plutôt réservée aux pros de la souris qui sauraient survivre longuement sans arme.



SALUT, BEAUTÉ ! Il est compréhensible que la demoiselle soit furieuse, le docteur a plutôt raté son *lifting*...



BAYGON VERT Ces moustiques vous infligent de sérieux dégâts et vous pourchassent jusqu'à trouver une porte.

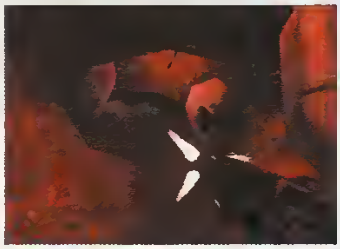
L'AVARE Mieux vaut éviter le combat si l'on ne vous remarque pas, pour économiser vos munitions.

les bienvenues. Tous ces talents pourront être accrus à des bornes spécifiques qui vous coûteront vos précieux crédits que vous trouverez parfois sur le sol, dans des bureaux ou sur des cadavres.

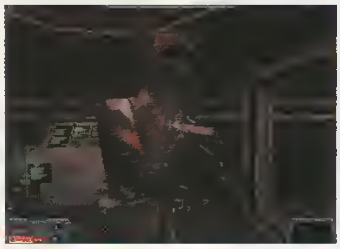
Pour vous aider à progresser, de nombreux objets sont à récupérer. Armes, armures, mais aussi des médikits, des doses antiradiations, des augmentations passagères de vitesse, des laissez-passer, des substances chimiques, des puces, des implants qui augmentent vos capacités d'inventaire, de recherche ou de résistance, bref, tout un lot de trucs à trimbaler qui vous serviront à un moment ou à un autre.

Tout au long de l'aventure, votre étrange et invisible correspondante vous chargera de diverses quêtes annexes, telles que retrouver un laissez-passer, retrouver un survivant, trouver un code, bref, tout un tas de bonnes petites choses. Et Dieu sait qu'il vous faudra être un surhomme (et faire de fréquentes sauvegardes) pour tout réussir. Car la durée de vie du jeu est vraiment énorme, et en partie due à son extrême difficulté.

Si la découverte de cadavres, de mutants, de bestioles en tout genre peuvent paraître trop violents pour les plus jeunes, le joueur (à partir de 15 ans) ne sera pas plus contrarié que devant le visionnage d'un



NERVEUX ? Avec ce décor étrange, on s'attend à voir débarquer une horde de mutants globuleux.



PAS COOOOL... En général, si vous arrivez si près d'un espion, c'est que vous êtes en mauvaise posture.

OPINION

SÉBASTIEN

À son époque, le premier System Shock m'avait déjà bien accroché. Mais rien de comparable avec ce deuxième *opus* qui est en tout point réussi ! Cependant, la principale de ses forces reste de combiner trois styles de jeu : aventure, rôle et action. Ajoutez à cela une ambiance oppressante et vous comprendrez pourquoi System Shock 2 est un excellent jeu qu'il ne faut rater sous aucun prétexte !

SAC À OOS On a tendance à transporter tout et n'importe quoi au début du jeu. Malheureusement, on se rend bien vite compte que l'inventaire est restreint, beaucoup trop restreint d'ailleurs pour se balader sans souci.

KO. Le champion toutes catégories.

DISPONIBLE CHEZ VOTRE REVENDEUR HABITUEL

Viens te battre si t'es un homme !

[illegible]
[illegible] TTC
([illegible])

[illegible]ment, au départ, vous n'êtes plus débutant. Il vous faudra souffrir l'entraînement, puis essayer de survivre [illegible]...
[illegible] suprême titre mondial.
[illegible] vous plonge dans le monde de la boxe [illegible] des graphismes et une ambiance [illegible] qui vous laisseront en état de choc. [illegible] portés lors des combats sont [illegible] de réalisme : [illegible] au beurre noir, [illegible] de nez, visage tuméfié des [illegible]... on vous aura prévenu !

POINTS FORTS :

- Une caméra automatique trouve le point de vue idéal lors des combats.
- Possibilité de zoomer sur l'action à tout moment pendant les combats.
- 5 rings différents vous accueillent : Paris, Berlin, Londres, New York et Las Vegas.
- Effets : cris du public, bruit des coups, commentaires de l'arbitre et de l'entraîneur.
- Modes multijoueurs : sur 1 seul PC, ou en réseau.
- 20 boxeurs aux styles et aux looks spécifiques + création de boxeurs et d'enchaînements personnalisés.
- Contrôles : clavier, joystick 2 boutons et plus, gamepad 2 boutons et plus.

Micro Application

UN NEURONE AVERTI EN VAUT DEUX

www.microapp.com

OPINION

CEDRIC

Absolument tout est réussi dans ce jeu. Vous aurez besoin d'un peu de temps pour maîtriser parfaitement et complètement l'interface, mais une fois dans le bain, vous allez même oublier de respirer. L'ambiance est le point fort de System Shock 2, notamment dans son approche « je n'ai plus de munitions, ils sont trop nombreux, je vais mourir, Houston on a un problème, tentons le tout pour le tout », chose que vous vivrez constamment tout au long du jeu. Une merveille, je vous dis.

Succès systématique

Le graphisme a vraiment connu une progression fulgurante en cinq ans ! Souvenez-vous du premier System Shock...

Dans System Shock, premier du nom, vous affrontiez une entité nommée Shogan, sorte d'intelligence artificielle bien décidée à se débarrasser des humains. Bloqué dans un vaisseau spatial, vous deviez bidouiller pour ouvrir les portes, tout en évitant drones et mutants. À mi-chemin entre un *doom-like* (Doom était alors la référence du genre) et un jeu d'aventure classique, le joueur devait savoir tirer le meilleur de son pistolaser comme de ses cellules grises. System Shock a connu un franc succès et est devenu une référence, même si, il faut bien l'avouer, il a pris un sacré coup de vieux. Aujourd'hui oublié, ce titre exceptionnel renaît grâce à la magie des suites.

épisode de *Candy*. En effet, les flaques de sang sont extrêmement rares, les combats sont très tactiques, bref, la violence du jeu n'est flagrante que dans son ambiance digne du premier *Alien*. Suspense, plus que bidoche sanguinolente, est l'apanage de System Shock 2.

Ambiance sauvage...

Pour conclure, disons que Looking Glass Studios a encore frappé très fort. Si le graphisme ne concurrence pas ce qui se fait de mieux en la matière, il est toutefois honnête, d'une précision et d'une finalisation exceptionnelle.
La jouabilité, elle, est excellente. Vous arriverez rapidement à tout utiliser en perdant un minimum de temps, surtout que les cinq premières minutes du jeu sont faites sous la forme d'un *tutorial* très pratique. Mais le point fort de System Shock 2 est son ambiance fabuleuse. Vous vous plongerez sans peine dans le jeu et vous vous surprendrez même à sursauter parfois, baisser la tête lors de fusillades et retenir votre respiration lors de passages critiques.
On regrettera seulement que le mode Multijoueur ne soit disponible qu'avec un *patch*, d'ailleurs présent sur notre CD, mais la bonne nouvelle est que ce mode vous propose de revivre l'aventure (avec quelques quêtes modifiées) en coopération avec un à quatre autres joueurs. ■

- Cedric Gasperini

■ **T'AS PAS 100 BALLES ?** Les rares humains que vous allez rencontrer sont généralement en assez mauvais état... Trop pour pouvoir discuter avec vous ou essayer de respirer.

Le verdict — System Shock 2

COMPARATIF

■ **SYSTEM SHOCK 2**
Paume dans un vaisseau spatial mi-leste de mutants dirigés par une intelligence artificielle informatique, autant dire que vous êtes mal barrés.

■ **HALF-LIFE**
Le point fort de Half life est sans aucun doute l'intelligence artificielle de ses créatures. Son ambiance est également très réussie. Sur le premier point System Shock 2 est plutôt équivalent.

■ **SYSTEM SHOCK**
En fait rien ne ressemble plus à System Shock 2 que System Shock. Il s'agissait déjà d'un *quake-like* parsemé d'énigmes à résoudre. Seulement voilà cinq ans

GRAPHISMES
■ Sans atteindre des prouesses le graphisme est propre et d'une limbion impeccable
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
■ Les sons sont absolument somptueux et vous plongent avec virtuosité dans l'ambiance.
0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
■ Vous pouvez revivre la même aventure avec quelques subtilités scénaristiques en coopératif jusqu'à 4
0 1 2 3 4 **5**

POUR : System Shock 2 est plus un jeu d'aventure qu'un *quake-like*. Le graphisme est propre, l'ambiance superbe et la multitude d'actions à accomplir en font un jeu absolument exceptionnel

CONTRE : Il faut du temps pour se faire à l'interface, les armes sont un peu trop fragiles et certains objets essentiels sont trop bien cachés.

NOTE GLOBALE
Dans le genre, on n'a jamais fait mieux. Amateurs de *quake like* et *fans* de jeux d'aventure vont être ravis

6

★ ★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ **MINIMUM** 200 MHz et 32 Mo
■ **RECOMMANDÉ** 300 MHz et 64 Mo
OPTIMAL INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✓
■ Direct 3D ✓
■ 3dfx ✓
■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4
■ CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✓
■ VITESSE DE CONNEXION MINI. 56K

...ALISME A COUPER LE SOUFFLE !

Rally CHAMPIONSHIP EDITION 2000

...36 etapes officielles du Mobil ...ritish Rally Championship.

...es dont la Peugeot 206 WRC ...ault Megane Maxi SRC.

...odèles physiques ultra-réalistes. ...telligence artificielle optimisée. ...ation, Arcade, Contre la Montre.

BIENTOT DISPONIBLE SUR PC CD-ROM

Intel - Micro
BOWEN
EUROSPORT FRANCE
SPORT FM 99.9
OBJECTIF
FFSA
Mobil 1 BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP
ACTUALTZE
www.ubisoft.fr
08 35 68 46 32
3615 UBI SOFT
Ubi Soft

Hop, sans les bras !

Rayman 2 The Great Escape | Un second épisode pour une troisième dimension.

Pour info ■ ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR Ubi Soft ■ GENRE plates-formes ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 1000 lums à récuperer
- Plus de 50 niveaux
- 8 personnages attachants
- 4 masques à trouver
- 0 bras, 0 jambe

Version testée
- Bêta française
- Petits *bugs* d'affichage, caméra ayant tendance à plonger

Adresse Internet
www.rayman2.com

Grande référence parmi les jeux de plates-formes en 2D, Rayman suit aujourd'hui la technologie et passe à la 3D pour ses nouvelles aventures. Une transition toujours risquée comme le prouve Prince of Persia. Voyons comment s'en tire la mascotte d'Ubi.

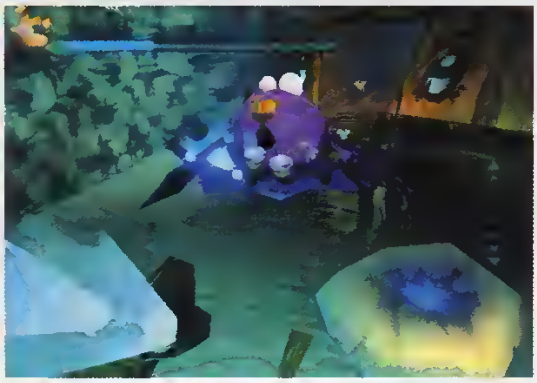
Une fois de plus, l'univers de Rayman est en danger. D'impitoyables robots pirates y sèment la terreur, réduisant la population en esclavage. Pire encore, les dégâts sont tels que le cœur du monde fournissant leurs pouvoirs magiques aux défenseurs de la planète a explosé en morceaux.

D'ailleurs, notre héros, privé de ses facultés, est lui-même emprisonné dans un gigantesque bateau-prison. Heureusement, ses amis participeront à son évasion en lui restituant une parcelle de pouvoir. Désormais, tous les espoirs reposent sur lui. Il devra récupérer les 1 000 lums (pièces du cœur) et quatre masques antiques, avant de mettre un terme aux agissements des méchants pirates.

Voilà, voilà ! C'est le scénario. Il en fallait bien un, non ? On leur avait pourtant dit d'arrêter de regarder des vidéos Disney en boucle ! Mais peu importe, car ce n'est pas là l'intérêt de ce genre de jeu. Rayman 2 ressemble, dans son principe, à Tomb Raider ou Soul Reaver : un monde 3D où l'on suit en vue externe les évolutions de notre avatar. Mais il se démarque de

■ **BARBE TRANCHANTE** Le grand méchant, une sorte de canard-robot, a visiblement consommé des drôles de champignons ! Il a un drôle de regard...

■ **T'AS D'BELLES DENTS** La plupart des phases de glisse sont relax mais dans celle-ci, la moindre erreur est mortelle.



■ **LIBÉREZ CARMEN (NON, PAS WILLY !)** Son oxygène vous permettra une longue traversée en apnée.

■ **TOUJOURS PRÊT** L'attachant Rayman créé par Michel Ansel (cf. interview) est devenu la mascotte de l'éditeur Ubi Soft dans le monde. Vous imaginez la pression pour ce second épisode.

ces productions sérieuses pour se rapprocher de produits tels que Mario 64 ou Banjo & Kazooie.

L'ambiance y est beaucoup plus joyeuse, colorée et bon enfant (voici venu le temps, de l'île aux... heu pardon.). Ne croyez pas qu'il soit réservé aux jeunes pour autant. Si vous êtes fatigué de repeindre les murs avec du boyau d'*alien* numéro 44, notre sympathique héros saura aussi vous séduire.

Pour assurer l'intérêt, les concepteurs ont intégré au côté purement plate-forme une bonne dose de réflexion. Chaque monde se divise en niveaux isolés vous confrontant à de petits défis. La première chose à faire en arrivant dans l'une de ces zones est d'utiliser la vue subjective pour scruter les environs. On repère les bonus, les mécanismes, les ennemis... puis on passe à l'action.

Pas de bras, pas de chocolat

Ici, il faudra attirer les tirs d'un robot vers un passage obstrué, là il faudra réussir à convoyer un tonneau explosif jusqu'à une machine, en jonglant pour éviter des bombes. Bon, pas de quoi se liquéfier les neurones mais ça fait plaisir d'être autre chose qu'un

Q&R

MICHEL ANCELL
Créateur

D'où vient Rayman ?
Au départ, j'ai créé Rayman pour m'entraîner à de nouvelles techniques d'animation. Sans bras et sans jambes, le personnage me permettait beaucoup plus de choses.

Après plus de cinq ans avec Rayman, comptez-vous passer à autre chose ?
Je vais en effet passer sur un autre projet (NDLR : il a aussi créé Ed le personnage de Tonic Trouble), dont je ne parle pas encore actuellement, mais qui va dans le sens de ce qui apparaît déjà dans Rayman 2 : créer un jeu où le joueur ne se sent pas seul, créer de vraies émotions. Mais je resterai très proche de l'équipe de Rayman 3.

Toujours plus fort

En plus d'une cohorte de mouvements de base et du tir qu'il récupère en début de jeu, Rayman pourra acquérir trois nouveaux pouvoirs grâce aux fameuses lums d'argent.

Corde à ions

Le premier, et le plus important, permet de créer une liane énergétique pour s'accrocher aux lums vertes en forme d'anneau. Elles mènent parfois à des endroits secrets, donc pensez à toujours regarder au-dessus de vous.

Tir puissant

Votre ami Grobox vous donnera le pouvoir de concentrer votre énergie afin de délivrer un tir plus puissant. Très efficace contre les robots pirates mais le tir met quelques secondes avant de partir malheureusement.

Vol plané

Délivrée par Ly, la capacité de voler est malheureusement limitée à quelques niveaux mais sera l'occasion de passages ardus. Des barils de poudre vous permettront aussi de planer, mais l'atterrissage est plus brusque.

Freespace 2

■ EDITEUR **Interplay** ■ DÉVELOPPEUR **Volition**
■ GENRE **combat spatial** ■ PRIX **env. 350 F**

DANS LE COLLIMATEUR **L'animation est fluide et le graphisme est très détaillé.**

Trente ans après la bataille contre les Shivans, la menace resurgit. Descent : Freespace avait su se démarquer des simulations de combat spatial classiques en offrant au joueur des innovations. Dans Freespace 2, on retrouvera ces atouts (qui ont vieilli) plus quelques nouveautés. Ainsi, l'absence de scénario a été corrigée et un effort a été fait sur les missions. Si certains vaisseaux sont gigantesques et donnent lieu à des beaux combats, Freespace 2 reste une déclinaison de Wing Commander. F. P.

★★★

TESTS EXPRESS

The Settlers III Mission CD

■ EDITEUR **Ubi Soft** ■ DEVELOPPEUR **Bluebyte**
■ GENRE **gestion/stratégie** ■ PRIX **env. 150 F**

UNE CITÉ DE RÊVE **Mais un jour il y aura la guerre, on le sait bien...**

The Settlers, pour ceux qui ne le sauraient pas, est un jeu de gestion/stratégie en temps réel où de sympathiques petits bonshommes s'affairent sur votre écran pour accomplir les diverses tâches de production, récolte ou conquête que vous leur assignez. Ces nouvelles campagnes (8 missions pour chaque peuple) n'apportent rien de révolutionnaire au jeu, en dépit d'objectifs assez originaux (recherche de terres perdues, d'objets cachés...), mais toujours aussi mignons, les Settlers raviront une fois de plus leurs *fans*. R. G.

★★★

Grand roi du petit écran ?

Un *look* original et charismatique, des attitudes « toonesques », un univers coloré : Rayman semblait prédestiné à une carrière télé. Le hasard (ou le *merchandising*) fait bien les choses. On peut donc s'attendre à retrouver Rayman et ses amis sur une grande chaîne nationale.

La mascotte d'Ubi viendra donc jouer les stars du petit écran. Sa série devrait normalement être diffusée vers la fin 2000, alors que sortira Rayman 3, mais la chaîne reste encore indéterminée.

En plus du pilote déjà fort sympathique que l'on a pu apercevoir sur les stands Ubi des derniers salons, douze autres épisodes de 26 minutes chacun sont déjà prêts dans les cartons de l'éditeur français.

Une fine équipe viendra épauler Rayman dans ses aventures : la jolie Betina, le sage Cookie, l'espiègle Flip et le déjanté Lac-Mac. Comme vous le voyez, le *look* général reste très fidèle aux graphismes du jeu.

ressort sur pattes (sans vouloir offusquer Zébulon).

L'un des écueils habituellement rencontrés par les jeux de ce genre, c'est la lassitude due à des situations répétitives. Rayman 2 pallie cela de plusieurs façons. D'abord, en proposant des niveaux très variés. Chacun bénéficie d'une identité visuelle et d'une ambiance forte : forêt, marais, monde des morts, du feu, de la glace, du ciel... On voit du pays.

Ensuite, notre joyeux drille dispose d'une palette de mouvements assez large : courir, sauter, planer (avec ses cheveux bien entretenus, parce qu'il le vaut bien), grimper aux murs, s'accrocher au plafond, nager, plonger, porter des objets et tirer des projectiles qui rebondissent. C'est déjà pas mal, et d'autres viendront s'ajouter (cf. encadré). Tout cela est évidemment exploité au maximum et l'on se retrouve confronté à une grande diversité de situations. D'autant que des phases spécifiques sont intégrées à l'action, histoire de vous procurer d'autres sensations. Cela va de la chevauchée en fusée à la balade en télésiège, en passant par la glissade dans une caverne de glace, sans parler de la petite séance de ski nautique dans les marais (et les niveaux bonus). *Fun* et bien réalisé.

Une fois délivrés, vos nombreux amis vous prêteront main forte dans votre aventure.

La fée clochette

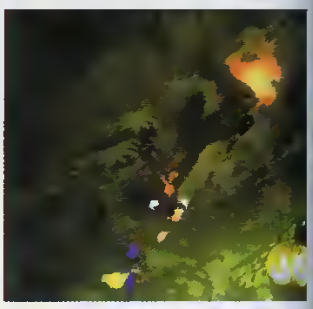
Enfin, les amis de Rayman seront mis à contribution. On ne peut malheureusement pas les contrôler mais ils interviendront ponctuellement pour vous permettre de progresser. Murfy vous guidera, la fée Ly distillera conseils et pouvoirs, Globox exécutera pour vous sa danse de la pluie et la force de Clark ouvrira quelques portes. Et tous ces efforts payent : on ne s'ennuie pas un instant, les niveaux s'enchaînent et l'on a toujours envie d'aller plus loin pour voir ce que les auteurs nous ont réservé. Mais bien qu'elle soit régulière, la progression n'est pas spécialement aisée. Sous ses airs enfantins, Rayman propose une difficulté bien dosée qui offrira rapidement un défi intéressant, même aux joueurs confirmés.

OPINION

FRED

Ça fait du bien de s'aérer l'esprit. Ici, pas de *rush* d'adrénaline dû à la peur, ni de longue attente due à la production d'une unité. Rayman 2, c'est du *fun* à l'état brut. On s'amuse comme un fou. Le mélange réflexe/réflexion et la grande richesse des situations renouvellent constamment l'intérêt. À moins d'être totalement réfractaire à l'ambiance *cartoon*, vous y prendrez énormément de plaisir.

LES FUSÉES Se montant comme un cheval, ces engins ont des caractéristiques variées. Certains courent, d'autres grimpent aux murs et les derniers volent. Normal pour une fusée !



LES NIVEAUX BONUS Ils vous opposent à Ly dans une course endiablée afin de récupérer un max de lums.

FIM WORLD CHAMPIONSHIPS

LA SIMULATION OFFICIELLE DU CHAMPIONNAT DU MONDE DE VITESSE

500 GP

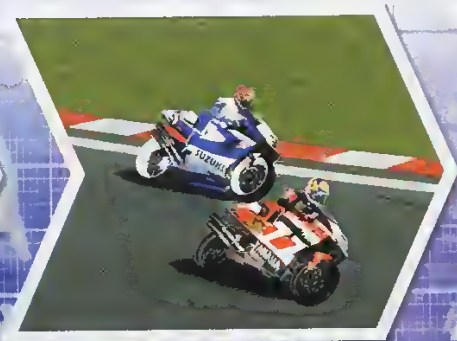
GP500

- Incarnez l'une des 24 stars mondiales de cette prestigieuse catégorie : Doohan, Criville, Biaggi, Kenny Roberts Jr. et tous les autres.
- Retrouvez les 14 circuits officiels de la saison 1998.

Joystick 91% - Megastar
"Ce jeu est un petit bijou, beau, bien réalisé et accessible."

PC Soluces : 93%
"GP 500 est sans aucun doute possible le meilleur du genre"

Gen4 : ** , PC Jeux : 84% , PC Team : 90%**



www.grandprix500.com

MICROPROSE
WWW.MICROPROSE.COM

MOTO JOURNAL

EUROSPORT FRANCE

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & SOLUCES
08 36 68 46 32
2,23F/MIN
3615 UBI SOFT

Ubi Soft

OPINION

LUC-SANTIAGO

Bon, c'est entendu, pour ceux qui aiment la plate-forme et les consoles, Rayman 2 est un enchantement. Et pour les autres ? Aussi ! Même les handicapés du *joypad* comme moi s'amuseront (à condition de jouer au *pad*, justement). Une belle réussite donc, drôle et variée, d'autant plus que la concurrence sur PC n'est pas à la hauteur de cette nouvelle référence.

CONSEILLER PROVIDENTIEL Murfy viendra souvent vous avertir des dangers qui vous attendent et vous indique comment utiliser les objets.

D'autant que pour finir le jeu, il faut trouver les 1 000 lums, et certaines sont si bien cachées qu'il faudra refaire les niveaux plusieurs fois pour les retrouver.

Complètement « toon »

Quant aux débutants, qu'ils se rassurent : si le système de sauvegarde n'est pas libre (uniquement à la fin d'un niveau), la présence de nombreux *check points* et de Continue infinis permet aux persévérants d'avancer. L'univers « toonesque » qui faisait la magie du premier *opus* a très bien supporté la transition vers la troisième dimension. Textures variées aux couleurs nombreuses et chatoyantes, personnages charismatiques tout droit sortis de dessins animés, animations et mimiques expressives, effets de lumière et de transparence exploitant impeccablement les cartes accélératrices... Tout cela respire la bonne humeur et nous plonge dans un monde charmant.

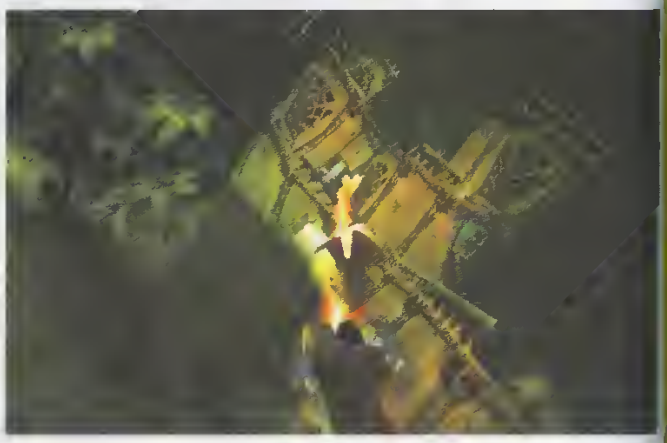
Pourtant, quelques légers défauts viennent entacher la réalisation. La version PC est une adaptation de la N64, et cela se ressent. Au niveau des personnages d'abord, qui souffrent d'un petit manque de polygones et demeurent assez angulaires. De même, la profondeur de champ est assez réduite, ce qui conduit ennemis et surtout Lums à apparaître un peu tard. Pas facile de les récupérer en cas de glissade, de chute libre ou de poursuite.

Entin, si la musique et les bruitages collent parfaitement à l'ambiance, on regretta l'absence de véritables voix (ça tient pas sur une cartouche, mais sur un CD !), bien que le babillage des personnages soit amusant. N'empêche qu'au final, le jeu s'avère véritablement génial. Riche, varié, intéressant, sympathique, mignon, facile à prendre en main, long... La liste des adjectifs élogieux témoignent de la réussite de ce second *opus*.

Considérant que les divers *bugs* de cette bêta seront corrigés pour la version finale, Rayman 2 peut revendiquer sans aucun problème le titre de meilleur jeu de plates-formes du PC. ■

- Frédéric Dufresne

Une transition 3D réussie qui permet à Rayman de conserver son look dessin animé.



LE SIÈGE RUSSE Relié au câble, vous tournez comme un fou pour éviter les obstacles. Beuar, je ne me sens pas très bien. Je crois que je suis malade !

Le verdict — Rayman 2 The Great Escape

COMPARATIF

RAYMAN 2
Et hop en première position. Vous avez lu le test, vous savez pourquoi

HEART OF DARKNESS
En 2D mais carrément excellent. Dommage qu'il soit ridiculement court.

STARSHOT
En 3D. Beau *fun*, inventif mais gâché par l'horrible gestion des caméras

RATMAN
En 2D. Original, sympathique et mignon mais aujourd'hui trop classique

GRAPHISMES
■ Décors enchanteurs, beaux effets graphiques mais les personnages et les structures manquent un peu de polygones et c'est parfois vide

0 1 2 3 **4**

AUDIO
■ Musiques superbes, bruitages rigolos mais malheureusement, il manque vraiment les voix.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
● La seule manière de jouer à plusieurs à Rayman, c'est d'inviter des potes qui vous regarderont !

POUR : L'univers est original, attachant, les situations de jeux sont très variées, la difficulté est bien dosée et la durée de vie importante. En plus, il tourne sur P133 64 Mo !

CONTRE : On sent les limitations techniques et sonores de la N64 dans la conversion. Impossible de redéfinir les touches du clavier.

NOTE GLOBALE
Non seulement Rayman II n'a aucun équivalent à la hauteur sur PC mais en plus, il est vraiment passionnant. Une nouvelle référence.

5 ★★★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM P133 MHz et 32 Mo
■ RECOMMANDÉ P200 MMX MHz et 64 Mo
CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✓
■ Direct 3D ✓
■ 3dfx ✓
■ OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive !) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
■ VITESSE DE CONNEXION MINI. ✗

L'OFFRE PARTENAIRE

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Du 28 octobre au 25 novembre 99, faites-vous REMBOURSER* ce Gen4 PC par le magasin SCORE GAMES

Liste des magasins en pages 176-177 ou sur le 3615 SCOREGAMES

* Pour 150 francs d'achats, sur présentation du coupon ci-dessous.

COUPON GEN4 PC N°128

-20 FF

Bon pour 20 francs de réduction sur tout achat supérieur à 150 FF.

Valable du 28/10/99 au 25/11/99

De mal empire

Napoléon 1813 | Le souffle des grandes batailles napoléoniennes.

Pour info ■ EDITEUR/DEVELOPPEUR Empire Interactive ■ GENRE *wargame* ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC 14 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- + de 100 unités
- 10 batailles
- 6 campagnes
- 2 camps

Version testée
- Finale americaine
- Les unités restent parfois bloquees la cavalerie recule

Adresse Internet
www.empirestrategy.com

Le nouveau *wargame* d'Empire, Napoléon 1813, vous place du côté des Français ou de la 6e Coalition pour revivre la terrible et meurtrière campagne d'Allemagne. Parviendrez-vous à égaler les chefs militaires de l'époque ou vous ferez-vous impitoyablement exterminer ?

Napoléon 1813 vous transporte dans les glorieuses batailles napoléoniennes de 1813. Une fois que vous aurez choisi entre une bataille simple ou une campagne (ensemble de conflits liés les uns aux autres), il ne vous restera plus qu'à choisir votre camp pour goûter aux joies de la stratégie.

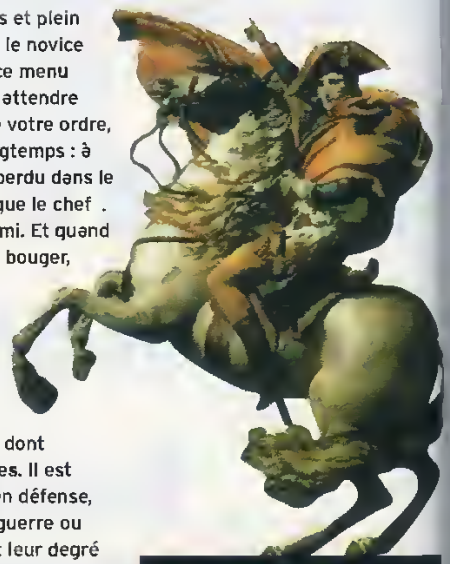
Ensuite, rendez-vous sur un écran offrant une vision globale du champ de bataille, un peu trop globale d'ailleurs puisque l'on distingue à peine les unités. Heureusement, deux aides sont à votre disposition : une mini-carte sur laquelle sont représentées les troupes (avec une couleur correspondant à leur affiliation), et un zoom. Le contrôle des troupes se fait à la souris, un clic pour les sélectionner, un autre pour faire apparaître le menu d'ordres. Ce dernier est rempli à craquer, et entre les mouvements, les changements de formation, les attitudes de vos troupes et plein d'autres choses encore, le novice s'y perd. Bref, une fois ce menu assimilé, il vous reste à attendre que votre unité exécute votre ordre, et on attend parfois longtemps : à croire que l'ordre s'est perdu dans le chaos de la bataille ou que le chef des troupes s'est endormi. Et quand enfin l'unité se décide à bouger, elle le fait avec lenteur, quand elle ne se bloque pas en cours de route.

En ce qui concerne l'attitude des troupes en combat, tout dépendra de la manière dont vous les avez configurées. Il est possible de les mettre en défense, d'en faire des bêtes de guerre ou de régler plus finement leur degré d'agressivité. D'une façon générale, vos troupes combattront dès que possible (comprendre : quand elles seront à distance de tir).

Les batailles mettent parfois en scène plusieurs dizaines d'unités comprenant fantassins, cavaliers et canons !

Quand les aigles attaquent

Au niveau des options, il vous sera possible de rendre le jeu plus ou moins réaliste en activant ou non le brouillard de guerre (vous ne voyez que les unités à portée de vue), le moral et la fatigue de vos troupes, le ravitaillement, et bien d'autres choses encore. Les armées sont représentées par des troupes qui se décomposent en trois grandes catégories : l'infanterie, la cavalerie et l'artillerie. Par contre, il est regrettable que les troupes ne portent pas les noms d'époque : où sont passés les sapeurs, grenadiers et autres dragons ? De même, on ne trouve aucune base de données, ni sur les armées en présence, ni sur les généraux, ni sur les batailles et encore moins sur Napoléon : ben



■ **CHARISME GUERRIER** À elle seule, cette œuvre de Saint-Bernard permet de mieux comprendre la majesté guerrière dont voulait s'entourer l'Empereur.

■ **BATAILLES RANGÉES** Vos troupes sont vraiment bien ordonnées et feront souvent face à un ennemi venu en grande pompe.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P166 MHz et 32 Mo
- RECOMMANDÉ P266 MHz et 64 Mo

CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✗
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✗
- Dolby Surround/Digital ✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 1 - INTERNET 1
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- VITESSE DE CONNEXION MINI. -

Le verdict — Napoléon 1813

COMPARATIF

PANZER GENERAL 3D
Un excellent wargame situé pendant la Seconde Guerre mondiale. Tout en 3D c'est un concurrent sérieux doté d'une bonne réalisation et originale.

NAPOLÉON 1813
Une époque qui n'avait pas été exploitée depuis quelque temps. Une bonne surprise, donc, qui ravira tous les dingues de petits soldats de plomb. Et les autres alors ? (Ben les autres ils s'y mettront !)

WARHAMMER 40000
Un wargame atypique puisque situé dans l'univers science fiction du jeu de plateau homonyme. Une réalisation asthmatique mais un intérêt certain... Pour les *fans* !

GRAPHISMES
Si le graphisme est correct, il manque une vision plus rapprochée du champ de bataille qui aurait permis des unités plus détaillées.
0 1 2 3

AUDIO
La musique classique colle parfaitement à l'action, par contre les bruitages sont un peu limités.
0 1 2 3 4 5 6

MULTIJOUEUR
Mode Multijoueur non implémenté. Quel gâchis !

POUR : Les batailles sont fidèlement reconstituées et le réalisme peut être poussé à l'extrême.

CONTRE : Le jeu est très complexe et le déplacement des unités reste un mystère et ceci même après de nombreuses heures de jeu.

NOTE GLOBALE
Si le jeu est efficace, il est toutefois un peu handicapé par quelques petits problèmes d'interface. Mais les mordus apprécieront !

3

★★★

alors ? Le graphisme est assez mignon mais aurait gagné en finesse s'il y avait eu une vision encore plus rapprochée : on aurait mieux différencié les troupes à leurs uniformes et leurs couleurs.

Au niveau de l'accompagnement sonore, la musique classique vous bercera et vous aidera à méditer sur les stratégies à mettre en œuvre, tandis que de temps en temps, un bruitage attirera votre attention sur tel ou tel événement.

L'interface est composée de boutons permettant de définir votre point de vue ainsi que les menus qui seront affichés pour vous aider.

Napoléon 1813 assurera aux vrais mordus de longues heures de plaisir.

Les déplacements de cartes sont gérés par des boutons et il est donc impossible de taire détiler l'écran en mettant le pointeur de la souris au bord de l'écran. En conclusion, Napoléon 1813 est un jeu qui exige un investissement (autre que financier) personnel certain, et surtout l'amour des *wargames*.

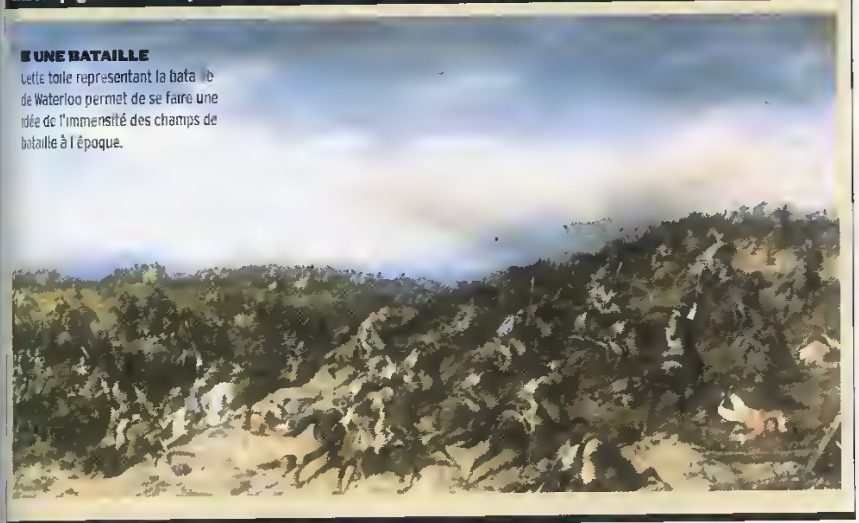
Ce n'est effectivement pas ce jeu qui amènera les novices à se passionner pour les jeux de ce type. Il réserve néanmoins de superbes reconstitutions d'époque et une complexité que les *aficionados* apprécieront particulièrement. ■

- Pierrick Bellon

La grande boucherie

Lorsque démarra la campagne d'Allemagne, Napoléon disposait de 240 000 hommes (mais plus de la moitié étaient de nouveaux conscrits donc non formés), 600 canons et une cavalerie insignifiante. En face se trouvaient les forces du Prince Eugène, composées de 100 000 hommes. Si le nombre de morts fut assez impressionnant, il faut savoir que près de 60 % des effectifs ne tombèrent pas au combat mais à cause du typhus. La campagne se solda donc par l'échec de Napoléon et le retrait des forces en France, lors de la célèbre bataille des Nations où il fit face à 300 000 coalisés et 1 500 canons avec (seulement) 185 000 hommes : il y eut 20 000 morts français et plus de 38 000 prisonniers. Burp.

Si la campagne de 1813 fut particulièrement meurtrière, une cause de mortalité inattendue frappa les soldats.



UNE BATAILLE
Cette toile représentant la bataille de Waterloo permet de se faire une idée de l'immensité des champs de bataille à l'époque.

Wings of Destiny

EDITEUR **GT Interactive** ■ DÉVELOPPEUR **Psygnosis** ■ GENRE **simulateur de vol** ■ PRIX **env. 350 F**

SUR LES CHAPEAUX DE ROUE L'action débute souvent dans l'urgence.

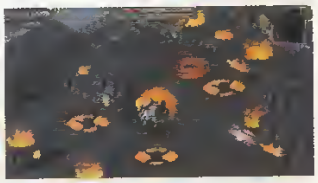
Après Nations, Psygnosis nous ressert un simulateur de vol, se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale. Wings of Destiny vous fera vivre une cinquantaine de missions inspirées d'opérations historiques, côté allemand et britannique. Quatre coucous sont à votre disposition : Messerschmidt 109 ou 262, P51 Mustang et Spitfire. Sortie d'une présentation originale sous forme de BD des années 40, le reste ne vole pas très haut... Graphismes sympa, sans plus, environnement sonore pas terrible et maniabilité difficile. Ça reste bien moins attractif que Nations et moins pointu que Combat Flight Simulator ou European Air War. **F.D.**

★★

TESTS EXPRESS

Viruz

ÉDITEUR **Chili con Valley** ■ DÉVELOPPEUR **Chili con Valley** ■ GENRE **action 3D** ■ PRIX **env. 250 F**



NOIR C'EST NOIR Les auteurs ont su créer des niveaux stressants à souhait.

Viruz est un jeu mutant. Bien qu'on y dirige une sorte de boule meurtrière, il fait furieusement penser à Crusader : No Remorse, jeu en « 3D isométique », c'est-à-dire en vue d'avion, sorti en 1995. Bien sûr, ici il s'agit d'une vraie 3D et vous n'aurez pas trop des sept armes différentes pour venir à bout des troupes d'un horrible empire capitaliste dont vous devrez détruire l'I.A. Les ennemis, largement aussi armés que vous, ne sont pas bêtes du tout et surtout, l'utilisation du décor est extrêmement jouissive. Tout cela n'amène rien de révolutionnaire, mais en l'absence de gros défauts, les amateurs du genre devraient en avoir pour leur argent. **R.G.**

★★★

AZTÈQUES HACHÉS C'est beau, n'est-ce pas ? Ne vous y fiez pas, ces gens-là se sacrifient à tour de bras, s'arrachent le cœur et font bien d'autres choses rigolotes.

Q&R

Stéphane RESSOT
Chef de projet

Le scénario d'Atlantis II se déroule 1000 ans après la fin du premier. Pourquoi ?
1000 c'est 999 +1 et 999 si on le retourne, c'est 666 et 666 c'est... non sérieusement, 1000 ça fait plus riche que 562, non ?

Pensez-vous que l'Atlantide soit à l'origine du triangle des Bermudes et de l'*alien* de Roswell ?
Oui, comme l'assassinat du président Kennedy, le mystère du masque de fer et l'odeur inexplicable de MacDo vers 13h à Cryo.

L'homme de l'Atlantis

Atlantis II | À la poursuite de la civilisation perdue.

Pour info ■ EDITEUR Cryo Interactive ■ DÉVELOPPEUR Cryo Interactive ■ GENRE aventure ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 60 personnages
- 18 puzzles dont 2 en temps réel
- 5 lieux et 5 sous-lieux
- 4 CD-ROM

Version testée
- Version 3.1 (bêta)
- Nombreux *bugs* graphiques lors des conversations, certaines ambiances sonores non implémentées, retours sous Windows

Adresse Internet
www.cryo-interactive.com/V1.0/index.html

Si les mondes mystérieux vous intriguent, laissez-vous guider dans l'univers poétique d'Atlantis II. Non seulement on y rencontre du monde, mais en plus on visite des lieux splendides : la Chine, l'Irlande, le Shambala (?). Si l'aventure en Omni 3D ne vous effraie pas, embarquez vite.

Les gens de Cryo Interactive rappellent à qui veut l'entendre qu'Atlantis fut leur plus grand succès, traduit en 23 langues. Fort de cette réussite, le développeur français présente avec une grande fierté son nouveau bébé, Atlantis II, plus vaste, plus beau, plus tout. Et il faut reconnaître que les amateurs d'aventure animée en 3D ne vont pas être déçus, loin de là. L'histoire du deuxième volet de cette mystérieuse saga se situe mille ans après la première.

Les Atlantes tout en chiffres
Vous incarnez Ten, un descendant de Seth, le héros d'Atlantis I. Tout commence lorsque vous (Ten) vous retrouvez quelque part sur une montagne tibétaine, face à un étrange navire qui semble suspendu dans les airs, au-dessus d'un petit lac. Comme dans bien des jeux du même genre, il vous appartiendra de comprendre ce que vous faites là, le comment et le pourquoi. L'aventure se déroule dans cinq lieux gorgés de mystères : la Chine médiévale, le Yucatan (peuplé d'Aztèques), le Tibet (plein de moines volants), l'Irlande, sans oublier le Shambala dont on ne dira

L'île mystérieuse

UNE LÉGENDE SÉCULAIRE Avant d'avoir séduit Cryo, l'Atlantide a fasciné durant des siècles !

Le premier à avoir évoqué l'Atlantide fut le philosophe grec Platon dans le Timée. Son récit décrit une île magnifique, peuplée de demi-dieux issus de l'union de Poséidon et de Clito. Elle fut détruite des mains de Zeus courroucé de voir les Atlantes dériver d'un état de demi-dieux à celui de simple mortels à force de copulations croisées. Par la suite l'imaginaire collectif s'empara très vite du mythe, lui attribuant des origines et des histoires plus ou moins farfelues. Histoires qui ont lancé des centaines d'aventuriers à sa recherche

En Cinémascope !

MOTEUR OMNI-3D La vision panoramique comme vous ne l'avez jamais vue !

Le moteur Omni-3D est une exclusivité de Cryo Interactive. Et ils n'en sont pas peu fiers, les bougres. Faut dire qu'il y a de quoi. Il donne à lui seul sa fluidité au jeu, cette impression de liberté qui sort les produits Cryo du lot des autres jeux d'aventure. Aucun espace n'est laissé à l'abri du regard méticuleux de l'aventurier. Rotation sur 360 degrés, et de bas en haut, la vue épouse vos moindre désirs. La seule chose que l'on ne puisse voir, ce sont ses propres pieds, mais reconnaissons que cela aurait été d'un intérêt limité.

jamais assez de bien. Pour corser le tout, cinq « sous-lieux » plus ou moins accessibles sont connectés aux cinq principaux. Ce qui fait, eh oui, vous avez bien compté, dix univers à découvrir, composés de paysages somptueux et peuplés d'individus aux mœurs étonnantes.

Une foule d'individus

Au passage, il faut noter que les rencontres constituent le pilier du jeu. Ce sont les personnages, au nombre de 60, qui fourniront en effet les éléments indispensables au déroulement du scénario d'Atlantis II. Dès la première conversation – avec une sorte de shaman qui lévite en tailleur à 20 centimètres du sol –, on

JEU DE MAINS... Ces aztèques-là jouent à un jeu dangereux.

comprend que les concepteurs ont apporté un soin tout particulier au mouvements des lèvres et aux expressions du visage des interlocuteurs. Une amélioration certaine par rapport au premier Atlantis. Autre reproche fait au premier : sa linéarité. Lorsque l'on trouvait, à la suite d'une illumination salutaire, la clef d'une des énigmes à résoudre à l'autre bout du jeu, il fallait se taper le trajet en entier. Ça finissait par être fatiguant. Cette tare a été prise en compte par Cryo puisqu'il est maintenant possible de passer très rapidement d'un des cinq lieux à un autre. En effet, Ten, le héros ne se déplace pas physiquement vers ces endroits lointains, mais envoie son âme afin qu'elle prenne possession d'un corps

SAINT HOMME Mon père, vous ne voulez pas me donner une indication... juste une !

AUSSI BELLE QUE RUSÉE Cette grande prêtresse va jouer un rôle capital dans l'aventure. Ne rigolez pas, ce n'est pas ce que vous croyez.

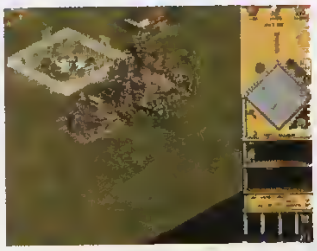
OPINION

STÉPHANE

L'univers imaginé par Cryo ne laisse pas indifférent, et les personnages rencontrés ont presque le défaut de n'être que virtuels. Doté d'une interface graphique sans reproche, Atlantis II brigue visiblement la première place dans le petit monde des jeux d'aventure grand public, avec Dracula. Dommage que la version testée souffre de pas mal de *bugs*.

Seven Kingdoms II

■ ÉDITEUR **Ubi Soft** ■ DÉVELOPPEUR **Enlight Software** ■ GENRE **stratégie temps réel** ■ PRIX **env. 350 F**



L'ART DE LA GUERRE Vous n'êtes pas obligé de lire Sun Tzu pour y jouer.

Et vlan, un jeu de stratégie temps réel ! Dans Seven Kingdoms II il faut maîtriser les particularités (troupes et bâtiments spéciaux) d'une vingtaine de peuples. Vous ferez appel à des héros voire à des divinités si le besoin s'en faisait sentir. En plus de combattre les autres civilisations il faudra compter sur les Frythans, sorte de monstres belliqueux aux modes de développement différents. Seven Kingdoms II est un jeu sympathique qui dispose de quelques innovations mais qui ne restera pas dans les mémoires. **P. B.**

★★★

TESTS EXPRESS

Aztec

■ ÉDITEUR **Cryo Interactive** ■ DÉVELOPPEUR **Cryo Interactive** ■ GENRE **ludo-culturel** ■ PRIX **env. 350 F**

ÇA SENT LA FRITURE Dès le début vous ferez face à de gardes belliqueux...

Dans Aztec, vous incarnez Petit Serpent, un jeune garçon qui est témoin d'un meurtre au beau milieu d'une forêt. À son retour au village, il se retrouve évidemment accusé. Aztec entre dans la catégorie des jeux ludo-culturels et s'adresse plutôt à un public jeune qui désire s'instruire agréablement. La qualité des reconstitutions est cautionnée par des scientifiques mais le jeu présente un intérêt ludique limité. L'intrigue est peu palpitante et les références culturelles sont grosses comme des pyramides. **S. P**

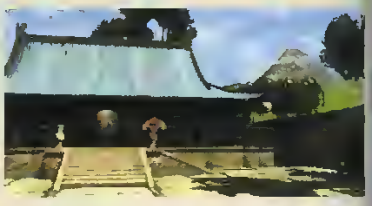
★★★

Des mondes meilleurs ?

DESTINATIONS DANGER On se promène beaucoup dans Atlantis II. Voici trois de vos destinations.

LE YUCATAN
C'est peut-être le plus impressionnant des lieux auquel on accède en début de partie. On peut y découvrir quelques Aztèques s'adonner à un jeu de balle dont le perdant sera sacrifié.
Les pyramides vous tendent leurs marches, à tel point qu'on est tenté d'aller chercher son appareil photo pour garder un souvenir. Seulement, très vite, on découvre que ce spectacle enchanteur cache un terrible mystère...

L'IRLANDE
C'est dans le corps d'un prêtre que Ten s'incarne pour vivre son aventure irlandaise (cette phrase ne comporte aucune obscénité). Largué sur une île, au chant du biniou local, il vous faudra examiner chaque recoin d'une l'église, presque chaque mouton, pour élucider les énigmes qui vous entourent. Ici encore, le paysage est grandiose, nimbé d'une luminosité inquiétante. Brrrrrr...



LA CHINE
Au départ, tout semble normal dans cette petite communauté chinoise. Jusqu'au moment où l'on essaye de sortir de son enceinte. Comment faire lorsque la porte est gardée par une ombre féroce, qui force le respect ? Ce qu'il faudrait, c'est un exorciste, mais voilà, tous sont partis chasser le fantôme dans la campagne. Encore une atmosphère mystique qu'il faudra dénouer avec un grand sens logique.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	P200 MHz et 32 Mo
RECOMMANDÉ	P350 MHz et 34 Mo
FUNCTIONNE AVEC	INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✗
Direct 3D	✓
3dfx	✗
OpenGL	✗

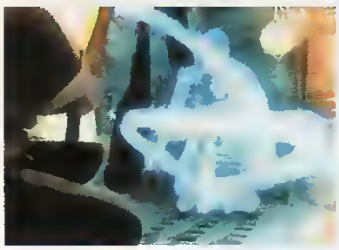
POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✓
Dolby Surround/Digital	✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 • LAN ✗ • INTERNET ✗	
CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✗
VITESSE DE CONNEXION MINI.	✗

déjà sur place. Avouez que c'est quand même plus pratique. Au niveau des déplacements sur les lieux eux-mêmes, le système est similaire à celui d'Atlantis I. Contrairement à des jeux comme Riven, les déplacements sont animés et donc réalistes. Le paysage défile quand on bouge, si bien que lorsqu'on sort d'un temple, on ne passe pas d'une vue intérieure à une vue extérieure sans transition. Bien sûr, on ne peut pas aller n'importe où , mais l'univers d'Atlantis II ressemble quand même à un véritable monde virtuel et non à une succession de vues. Autre qualité indéniable du jeu, son moteur Omni-3D (cf. encadré « En Cinémascope »).



DÉCOLLAGE Cette scène où l'âme de Ten quitte son corps est une vraie réussite.

Un bonheur pour les yeux

Ce moteur, d'une fluidité impressionnante, permet de pivoter sur 360 degrés et de bas en haut sans heurt graphique. Une prouesse technique déjà présente dans le premier *opus* mais largement améliorée ici. Quant aux décors, voyez les captures d'écran. Ils sont tout bonnement magnifiques et agrémentés d'animations qui leur donnent un aspect encore plus vivant. Enfin, il n'y aurait pas d'aventure sans les fameux puzzles ou énigmes qui font l'attrait des jeux du genre. Inutile, d'ailleurs, de penser tirer un jeu comme Atlantis II en un rien de temps. Il est nécessaire de s'immerger dans les différents mondes proposés et de comprendre leur logique pour résoudre certaines énigmes.

L'aventure se déroule dans des lieux gorgés de mystères : la Chine médiévale, le Yucatan, le Tibet, l'Irlande, sans oublier le Shambala.

BERGES EMBRUMÉES La rivière qui coupe cette île ne sera pas facile à traverser.

Et quand on se rend compte de l'étendue de ces lieux, on comprend que la tâche va être rude. Heureusement, 16 puzzles sur les 18 existants ne tiennent pas compte de l'écoulement du temps. Évidemment, une telle aventure ne se joue qu'en Solo, comme on lit un bon livre... ■

- Stéphane Prince

Le verdict — Atlantis II

COMPARATIF

ATLANTIS II
Du mystère, de l'exotisme, de l'aventure, des femmes... Bon j'arrête là ou je vais m'énerver

RIVEN
Un *must* dans le genre. Bien qu'un peu rigide au niveau de l'interface. Mais au niveau ambiance...

L'AMERZONE
Un magnifique jeu d'aventure un peu court mais tiré d'une des BD de Benoît Sokal. Donc très artistique !

THE RING
Ou comment produire un jeu d'aventure sur les opéras de Wagner. Culturel mais hum, somnifère

GRAPHISMES
Rien que pour l'Omni 3D, la note est méritée. Mais gare au moteur de Dracula, encore meilleur

0 1 2 3 **4**

AUDIO
Les dialogues sont très bons et les voix bien choisies, ce qui est rare. Pour la musique, correct, sans plus.

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR
Niet. Atlantis II se goûte en solitaire. Pour l'éclate à plusieurs, allez voir Tournament.

-

POUR : Le zéro hémoglobine qui repose un peu. L'ambiance générale très mystérieuse. Les emprunts aux différentes légendes des contrées visitées. La sauvegarde automatique et manuelle.

CONTRE : Le zéro hémoglobine qui frustre un peu. Le côté un peu passif commun aux jeux d'aventure du genre.

NOTE GLOBALE
Atlantis II devient une référence. Que les amateurs soient rassurés c'est une valeur sûre. Pour les autres, il mérite au moins une tentative...

4

★ ★ ★ ★

SOS JEUX
Le magazine
100% soluces

100% PC

Recevez-le directement chez vous par courrier :
Remplissez et retournez-nous le coupon ci-dessous, accompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Computec Pressimage

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
SOS7		39 F	10 F	

Mme ☐ Mlle

..Prénom

Tél

Ville

et signature .../1999

B128

Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
WWW.CENTURY-SOFT.COM
FAX 04.73.60.00.17

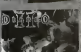
nouveautés * à paraître

1937 SPIRIT OF SPEED vf	329
AGE OF EMPIRE 2 vf	335
AGE OF WONDERS vf	335
CODENAME EAGLE	335
DEFIANCE I WAR 2 vf	279
DIABLO 2	TEL
DRACULA RESURRECTION vf	329
EAST FRONT 2	335
EXCESSIVE SPEED vf	249
EXTREME BIKER Torronleros vf	245
FIFA 2000 vf	335
FLANKERS 2.0	335
FLIGHT UNLIMITED 3	335
GABRIEL KNIGHT 3 vf	329
GP 500 vf	329
GTA 2	329
GUERILLA jd alliance 2 vf	329
INDIANA JS machine infernal	335
MONOPOLY 2 vf	289
NATIONS WW2 FIGHTERS vf	329
NBA 2000 vf	335
NOCTURNE vf	335
OPERATIONAL ART OF WAR 2	335
PANZER ELITE vf	329
PHARAON vf	329
PHOENIX	249
PLAYMOBIL HYPE time quest vf	289
QUEST FOR GLORY V vf	289
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf	335
RAYMAN 2 vf	329
REVENANT vf	335
SEVEN KINGDOMS 2 vf	329
SHADOW COMPAGNY vf	329
SILENT HUNTER 2	329
SOLDIERS OF FORTUNE	289
STARFLEET COMMAND vf	335
STAR UP vf	329
SYSTEM SHOCK 2 vf	335
THE NOMAD SOUL vf	335
THEME PARK WORLD vf	335
TOMB RAIDER 4 vf	335
TONIC TROUBLE vf	289
TRIVIAL PURSUIT MILLENIUM vf	289
UEFA MANAGER 2000 vf	279
ULTIMA ONLINE SECOND AGE	289
UNREAL TOURNAMENT vf	329
WARGAMERS 1813Napoleon	329
X BEYOND THE FRONTIER	289

*nouveautés : nous contacter pour disponibilité

101 AIRBORNE JUIN 44 vf	199
ABOMINATION vf	335
AGE OF EMPIRES GOLD vf	289
ALIEN VS PREDATOR vf	319
ANNO 1602 vf	249
APACHE HAVOC vf	199
ARMORED FIST 3 nf	289
ARMY MEN 2 vf	289
BALDUR S GATE DELUXE vf	379
BALDUR S GATE SCENARIO vf	195
BATTLE OF BRITAIN vf	329
BLACKSTONE CHRONICLES vf	199
BRAVEHEART vf	329
C&C TIBERIAN SUN vf	349
CAESAR 3 vf	199
CARMAGEDDON 2 vf	319
CASTROL HONDA 2000 vf	299
CHESS MASTER 6000 vf	269
CHEVALIERS ET CAMELOTS vf	199
CHRONIQUES LUNE NOIRE vf	329
CIV 2 TEST OF TIME vf	289
CIVILIZATION call to power vf	319
CLOSE COMBAT 3 nf	249
COMBAT FLIGHT SIMULATOR vf	249
COMMANDOS vf	289
COMMANDOS sens devoir vf	239
CONSTRUCTOR vf	169
CORSAIRS vf	279
DARK PROJECT la guilde vf	199
DARKSTONE vf	335
DELTA FORCE vf	329
DIABLO + HELLFIRE nf	169
DISCWORLD NOIR vf	335
DRAKAN vf	325
DRIVER vf	325
DUNGEON KEEPER 2 vf	329
EPISODE 1 menace fantome	299
EPISODE 1 racer vf	299
EUROPEAN AIR WAR vf	199
F16 VS MIG 29 vf	199

F22 LIGHTNING 3 nf	319
FALCON 4 vf	289
FIGHTER SQUADRON vf	319
FIGHTING STEEL nf	335
FINAL FANTASY VII vf	299
FLEET COMMAND vf	329
FLY vf	349
FORCE 21 vf	289
FRONT DE L OUEST nf	319
GRIM FANDANGO vf	199
GRAND THEFT AUTO vf	169
GTA LONDON	169
GRAND THEFT AUTO +London	269
GUY ROUX MANAGER 99 vf	295
HALFLIFE vf	265
HALFLIFE + SCENARIO vf	329
HEAVY GEAR 2 nf	329
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	335
HIDDEN & DANGEROUS vf	325
HOMEWORLD vf	319
IMPERIALISME 2 vf	199
INTER FOOTBALL 2000 vf	239
JEDI KNIGHT GOLD vf	199
KINGPIN vf	329
L AMERZONE vf	249
L ENTRAINEUR 3 vf	319
LEGENDS OF FORESIA vf	289
LES MAGNATS industrie vf	295
LANDS OF LORE 3 vf	319
LULLA VIRTUAL BABE	189
M1 TANK PLATOON 2 vf	269
MACHINES vf	249
MAX 2 vf	199
MECH WARRIOR 3 vf	285
MIDTOWN MADNESS vf	289
MIG ALLEY vf	329
MIGHT AND MAGIC VII vf	335
MONACO GRAND PRIX R2 vf	199
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf	199
MOTOCROSS MADNESS vf	199
MOTORACER 2 vf	299
NEED FOR SPEED 4 vf	329
NHL 2000 vf	335
Official formula 1 racing vf	329
OPERATION PANZER vf	199
OUTCAST vf	335
PANZER COMMANDER vf	249
PANZER GENERAL 3D vf	329
PAVILLON NOIR vf	329
PEOPLE GENERAL vf	199
PIZZA SYNDICATE vf	289
PRINCE OF PERSIA 3D vf	325
PRO PILOT 99 vf	319
PRO PINBALL USA +timeshock	199
RAILROAD TYCOON 2 vf	325
RAILROAD TYCOON 2 scen vf	149
RAINBOW 6 + scenario vf	299
RAVE E JAY 2 vf	239
RE VOLT vf	279
RED GUARD vf	289
REQUIEM nf	329
RESIDENT EVIL 2 vf	289
RETURN TO KRONDOR vf	319
ROGUE SPEAR vf	329
ROGUE SQUADRON vf	199
ROLLCAGE vf	249
ROLLER COASTER TYCOON vf	289
SANITARIUM vf	199
SETTLERS 3 vf	199
SETTLERS 3 MISSIONS vf	149
SHADOWMAN vf	329
SILVER vf	289
SIM CITY 3000 vf	329
SIN WAGES OF SIN	199
SORTILEGES vf (rage mage 2)	289
SOUL REAVER vf (legacy kain)	335
SPECIAL OPS vf	169
STARCRAFT vf	269
STARCRAFT BROODWARS vf	195
STARSIEGE vf	289
STREET WARS vf	279
SPORTS CAR GT vf	319
TELEFOOT MANAGER vf	289
TOMB RAIDER 3 vf	329
TOTAL KINGDOMS vf	319
VIRTUAL CHESS 2 vf	199
WARZONE 2100 vf	335
WORLD WAR 2 FIGHTERS vf	335
WORMS 3 ARMAGEDDON vf	289
X WING ALLIANCE vf	325
X WING VS TIE FIGHTER gold vf	245



CD PROMO

99 F
ARMORED FIST 2 vf
ARMY MEN 1
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE vf
CAESAR 2 vf
CAPITALISM vf
CASTROL HONDA SUPERBIKE *
COMANCHE 3 vf
CONSPIRACY vf
DARK COLONY vf
DARK EARTH vf
DARK FORCES+REBEL ASSAULT vf
DARK REIGN vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DIABLO nf
EVOLUTION vf
F1 GRAND PRIX 2 vf
F1 RACING SIMULATION vf
F22 LIGHTNING 2 nf
FLYING CORPS vf *
FOOTBALL MANAGER 99 vf
FRONT DE L EST nf
FULL THROTTLE + INDY 4 vf
GEX 3D vf
GREAT COUPS 3 vf
GUY ROUX MANAGER 98 vf
HEART OF DARKNESS vf *
HEAVY GEAR nf
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
INCOMING 3D vf
INTERSTATE 76 vf
JEDI KNIGHT vf *
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
KING QUEST 8 vf
KYRANDIA 2 vf
LE CINQUIEME ELEMENT vf
LEISURE SUIT LARRY 7 vf
LE TRESOR DES TOUTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
LES VISITEURS vf
MAGIC L ASSEMBLEE vf
MIG 29 vf *
MIGHT AND MAGIC I a V
MIGHT AND MAGIC 6 vf
MONKEY ISLAND 3 vf
MOTO RACER vf
NEED FOR SPEED 2 SE
NERVO RIDERS vf
OUTLAWS vf
POLICE QUEST SWAT 2 vf
POWERSLIDE vf
POWERBOAT vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL THE WEB +pinball vf
RALLY CHAMPIONSHIP vf
RESIDENT EVIL vf
RETURN TO THE PHANTOM old
SEVEN KINGDOMS vf
SHELLSHOCK vf
SPEED HASTE vf
SPEED BUSTERS + SCARS vf
STARWARS REBELLION vf
STEEL PANTHERS 3 nf
SUBCULTURE vf
SPYCRAFT vf
TEST DRIVE 4 vf
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOTAL AIR WAR vf
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
VIPER RACING vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WARGASM vf *
WARWIND 2
X WING col + TIE FIGHTER col vf

129 F
COLIN MC RAE RALLY vf
DUNGEON KEEPER GOLD vf
I WAR vf
JONAH LOMU RUGBY vf
FINAL LIBERATION nf
LITTLE BIG ADVENTURE 2 vf
MOTORHEAD vf
ODDWORLD vf
OPERATIONNAL ART OF WAR nf
PANZER DRAGON vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
SIERRA PRO PILOT vf
SIM CITY 2000 3e vf
THEME HOSPITAL vf
TOCA TOURING CAR vf
WING PROPHECY vf

149 F
BUST A MOVE 2 vf
CARMAGEDDON + DEATH RALLY
DAGGERFALL
DROIYAN vf
FLIGHT SIMULATOR 95 vf
IRON HELIX +gratuit
JOINT STRIKE FIGHTER vf
LAST EXPRESS vf
MAX vf
MDK vf
MA + GUERRE DES MONDES vf
ODDWORLD L EXODE vf
PAX CORPUS vf
TOMB RAIDER 2 vf
TOTAL ANNIHILATION vf
TOTAL MANIA +gratuit
TRACK ATTACK +gratuit
VIRTUA COP
WARBREEDS + T SHIRT vf

CD CHARME

ANTE FUTURA vf	279
ASIE INTERDITE	199
BANGKOK PERVERSION	199
DEEP THROAT GIRLS 3	189
DIVA X REBECCA vf	249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf	299
FOVEA vf	249
LE JEU DE L OIE vf	169
LOLOS DE LYDIA vf	169
LOVE PYRAMIDE vf	189
PAMELA ANDERSON interactif	220
RENDEZ VOUS julia CHANEL vf	319
TOP MODEL vf	249
VIRTUAL sex with farrah	349

ACCESSOIRES

3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo	2190
MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m	1490
MAXI GAMER COUGAR TNT2 M64 32 m	890
MAXI GAMER PHOENIX 2 TNT vanta 8mb	590
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	390
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 6b	280
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO	340
SIDEWINDER FREESTYLE PRO + jeux	490
SIDEWINDER DUAL STRIKE + jeux	440
SIDEWINDER force feedback pro* + jeux	950
SIDEWINDER force feedback wheel* + jeux	1250
GRAVEUR MAXI CD-R 4X8X +carte SCSI3*	1990

offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM
PRENOM
ADRESSE
CP TEL.
VILLE
TYPE DE MACHINE
☐ CHEQUE ☐ certifie être majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d expiration
No.

TITRES PRIX

Frais de port
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F

☐ CD-ROM
☐ * Matériel 60F 48H

TOTAL A PAYER

Signature

G4 128

Club privé

PGA Championship Golf | Une nouvelle simulation dans l'océan des jeux de golf.

Pour info ■ ÉDITEUR Sierra Sports ■ DÉVELOPPEUR Headgate Studios ■ GENRE simulation de golf ■ JOUEURS illimité ■ PUBLIC tout public ■ PRIX env. 200 F

Tout en chiffres
- 12 modes de jeu
- 8 parcours de golf
- 6 types de contrôle du swing
- 1 éditeur de parcours

Adresse Internet
www.sierrasports.com/pgagolf/

Version testée
- Finale (boîte)
- Pas de problèmes rencontrés

Les jeux de golf sont légion sur PC et il est difficile pour un éditeur de se démarquer de la concurrence. PGA Championship Golf propose donc quelques innovations qui pourraient redonner goût à l'un des sports les plus en vogue sur nos moniteurs. Enfilez donc votre culotte (de golf).

Même si l'on pense que ce genre est indémodable, il reste néanmoins en perte de vitesse ces derniers temps. Des jeux comme Tiger Woods 99 ou Links Extreme ont su apporter un peu de variété aux simulations de golf.
PGA Championship Golf, quant à lui, est classique dans sa forme.
Tous les coups professionnels sont réalisables, du coup droit le plus simple au hook (coup fortement incurvé vers la gauche) périlleux, en passant par le chip (approche roulée du green) le plus fin. On retrouve les paramètres de jeu habituels tels que la sélection du niveau d'adresse du joueur et de l'I.A. de l'ordinateur, l'utilisation de mulligans (possibilité de rejouer un coup malheureux), le choix des conditions climatiques (vent, humidité du parcours), des clubs, ou encore du modèle de golfeur que l'on souhaite incarner. À ce sujet, une attention particulière a été apportée à la personnalisation du joueur, un nombre important de tenues et de faciès pouvant être sélectionnés. De plus, l'animation du golfeur, basée sur la technique du *motion capture*, est correcte et ne fait que renforcer le réalisme des frappes, bien rendu par le TrueSwing (cf. encadré « Un swing plus réaliste »). Il est cependant possible d'utiliser la méthode traditionnelle des trois clics pour effectuer un swing si vous êtes dérouté par le système novateur que propose l'équipe de Headgate Studios. Afin d'ajouter au réalisme de la simulation, vous assisterez à l'évolution de votre joueur par le biais de son handicap (classement).

■ **UNE SÉANCE D'HABILLAGE** Il est possible de personnaliser son joueur avec cet éditeur. Cheveux, chaussures, chapeau et tenue sont paramétrables afin de mieux vous reconnaître.

Carte de membre

Douze modes de jeu sont accessibles parmi les plus connus tels que le Strokeplay, le Stableford, les Skins ou le Best Ball Ryder Cup. On peut pratiquer ces modes sur sept parcours de golf de renommée internationale. Ainsi, vous serez enchanté par la perfection verdoyante du Country Club de Sahalee, près de Washington, et

■ **LE GESTE PARFAIT** Après ce swing magistral, le petit projectile décrit une trajectoire parfaite et se rapproche du but. Sur le green, il faudra être fort et ne pas trembler pour rentrer le putt.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM 133 MHz et 32 Mo
- RECOMMANDÉ 266 MHz et 64 Mo

FPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✗
- 3dfx ✗
- OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✗
- Dolby Surround/Digital ✗

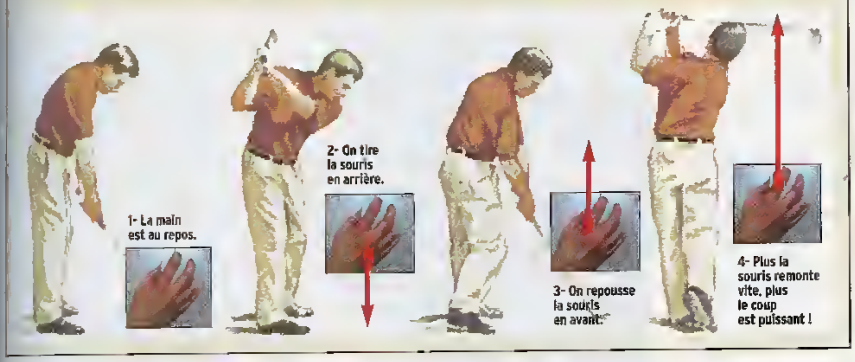
POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL illimité - LAN 4 - INTERNET 4
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✓
- VITESSE DE CONNEXION MINI. 14,4K

Un swing plus réaliste

TrueSwingInteractif Ce principe rend la simulation de golf plus pointue grâce à un contrôle plus poussé de la souris.

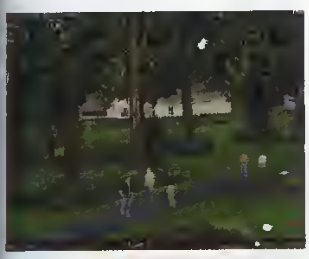
Le principe de ce mode de contrôle repose sur le fait que la souris est assimilable à un club. Il s'agit alors, pour reproduire les différents gestes du golfeur, d'effectuer des déplacements de souris habiles. Le mouvement se décompose en deux phases :

- Le backswing, réalisé en tirant la souris vers soi. L'amplitude de ce mouvement conditionne la portée de votre coup.
- Le downswing, réalisé en poussant la souris vers l'avant. Cette phase du geste est cruciale car elle conditionne l'effet et l'accélération qui vont être donnés à la balle lors de la frappe.



celle des vastes étendues sauvages du golf club de Royal Birkdale en Angleterre.

Si ces parcours ne suffisent pas à satisfaire les plus gourmands, il est possible d'en créer de toutes pièces grâce à l'éditeur fourni avec le jeu. Ajoutez à cela la possibilité de participer à des tournois de plus de 100 joueurs sur Internet et vous comprendrez que l'espérance de vie de ce jeu n'est pas des moindres.



GRAPHISME SOBRE La plupart des objets sont modélisés en 2D. La 3D est rudimentaire et les textures sont dépouillées.

Quelques points obscurcissent, malgré tout, cette vision positive du jeu. Comme par exemple le rendu graphique des parcours qui est sobre, voire austère, que ce soit pour les objets 2D ou 3D. Les commentaires sont parfois inadaptés aux situations de jeu. Mais le plus grave concerne les modèles physiques de déplacements de la balle qui sont peu réalistes, surtout sur les greens. Après avoir mis en évidence le gros travail effectué par les développeurs sur la gestion du swing, on a une vague impression d'inachevé.

La perfection n'existe pas en ce bas monde et, malgré quelques innovations originales, PGA Championship Golf risque de ne pas faire le poids face à la concurrence, et surtout face à Links 99 qui déboule le mois prochain. ■

- Frédéric Pam

Vous pourrez participer à des tournois de plus de 100 joueurs sur Internet.

Le verdict — PGA Championship Golf

COMPARATIF

- **LINKS LS 99** — Est-il encore besoin de présenter Links ? Une référence en la matière
- **TIGER WOODS 99** — Il est plus *fun* et accélère 3D
- **JACK NICKLAUS OGT** — La modélisation 3D du joueur est somptueuse
- **PGA CHAMPIONSHIP** — Le joueur innove sans révolutionner le genre

GRAPHISMES
Un environnement 3D un peu fade, bien que riche en décors.
0 1 2 3 4 5 — **2**

AUDIO
Les commentaires énervent vite, les bruitages de la foule sont corrects et l'environnement sonore est sobre. C'est un jeu de golf !
0 1 2 3 4 5 — **3**

MULTIJOUEUR
Les modes de jeu sont intéressants, au nombre de 12, en individuel ou par équipes
0 1 2 3 4 5 — **3**

POUR : L'éditeur de parcours et le tournois sur Internet prolongent la durée de vie du jeu. Le TrueSwing est une innovation originale.

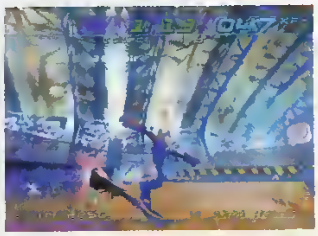
CONTRE : La réalisation globale du jeu tant sonore que graphique est médiocre. Les déplacements de la balle sont quelquefois un peu déroutants.

NOTE GLOBALE
Une simulation de golf correcte, un peu austère qui contentera les *aficionados* du genre sans pour autant rebuter les novices

3 ★★★☆☆☆

Trick Style

■ ÉDITEUR **Acclaim** ■ DÉVELOPPEUR **Criterion Studios** ■ GENRE **surf futuriste** ■ PRIX **N. C.**



VOL ACROBATIQUE Voici une des figures que vous pourrez effectuer parmi une vingtaine de possibilités.

Trick Style est une simulation de surf sur coussin d'air. On a le choix entre l'entraînement ou les compétitions. Ces dernières vous propulsent sur des pistes tortueuses où vous devrez faire preuve d'habileté et exécuter les bonnes figures au bon moment. Si le graphisme exploite bien les cartes 3D et que l'animation est impeccable, il faut être un *fan* de jeux directement inspirés des consoles pour trouver de l'intérêt à ce *soft*. On trouve un peu le temps long au bout d'une poignée d'heures de jeu. **P.B.**

★★★

TESTS EXPRESS

Independance War Defiance

■ ÉDITEUR **Infogrames** ■ DÉV **Particle System** ■ GENRE **simulateur spatial** ■ PRIX **env. 170 F**

SUIVEZ LE GUIDE C'est pourtant simple, je suis un rouge et je dois tirer sur les bleus.

Les vétérans de combats spatiaux se souviennent de I-War, un simulateur qui nous mettait aux commandes d'une énorme corvette. Il fallait gérer ce lourd vaisseau en occupant les différents postes-clés du bord, tout en guerroyant. Ce coffret contient donc I-War augmenté de 18 missions. Celles-ci se déroulent à la même époque mais vous propulsent dans le camp adverse. Rien de très nouveau, donc. À noter tout de même, les cartes accélératrices sont supportées, même si le jeu peut continuer de s'en passer. **B.P.**

★★

Faux-sanglant

Dracula (Résurrection) | Sang pour sang aventure.

Pour info ■ ÉDITEUR Index+, France Télécom Multimédia ■ DÉVELOPPEUR Index+ ■ GENRE aventure ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 45 mn d'animations et de dialogues
- 20 heures de jeu
- 20 lieux
- 12 personnages en 3D
- 3 mondes

Version testée
- Française
- Aucun *bug*

Adresse Internet
www.draculagame.com

Sept ans après sa destruction, l'ombre de Dracula revient planer sur la Transylvanie. Dans un jeu bourré de références (cinématographiques et littéraires), le joueur va partir à la recherche de sa fiancée dans une enquête gothique. Attention ! Aventure intense !

Nous vivons de bien funestes jours mes amis. Environ sept ans après son éradication par Jonathan Harker et ses amis, le comte ne semble pas être totalement mort ! Des signes tangibles laissent penser qu'il va falloir encore se battre contre le vampire et ses sbires. Mina, la jeune épouse de Jonathan Harker, qui avait déjà subi l'ascendant du non-mort, vient de disparaître, ne laissant pour toute trace qu'une lettre de sombre présage. Elle y affirme ne pas pouvoir résister au désir de retourner au château du comte. Quand Jonathan prend connaissance des résolutions de sa compagne, il est déjà trop tard : Mina est probablement en plein cœur de la Transylvanie, prête à succomber au monstre assoiffé de sang.

C'est là que vous intervenez. En tant que spécialiste de l'extermination de vampires, vous savez exactement quoi faire (enfin... j'espère !). Votre mission : aller sauver votre douce amie des griffes du méchant (il faudrait quand même qu'on m'explique un

■ **DORKO** Cette femme n'est pas normale. La preuve, elle a de faux ongles, je l'ai tout de suite vu, moi. C'est qu'il faut des talents d'observateur pour jouer à ce genre de jeu.

■ **LE COL DE BORGO** Il fait nuit, il fait froid, je suis tout seul, mais qu'est-ce que je fais là, vous pouvez me le dire ?

Les personnages principaux

Ces individus ne sont pas à proprement parler des prix de beauté, mais on va les croiser tout au long de l'enquête. En matière de modélisation, la qualité de leurs visages écrase tout ce qui a déjà été fait. À l'exception peut-être de l'animation japonaise, référence en la matière.

Jonathan Harker

Le héros c'est lui, c'est vous quoi ! Même lui, il a une tête qui n'inspire pas tout à fait confiance. Sauf votre respect bien sûr.

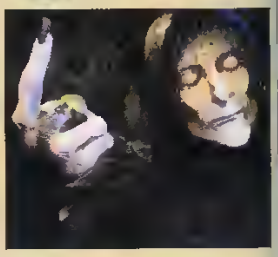
Barina

La tenancière de l'auberge du col de Borgo. Chaque fois qu'elle me parlait, j'avais les yeux rivés sur sa verrue.

Micha

Il est bien brave Micha, bien gentil, c'est peut-être celui qui est le plus charismatique de l'aventure, je l'aime bien, moi, Micha.

Dorko



Quel étrange personnage que cette vieille sorcière Dorko, vous aurez affaire à elle plus souvent que vous ne le voudriez.

LA BIBLIOTHÈQUE Vous allez en passer du temps dans cette bibliothèque, elle recèle bien des mystères. Ne jardez partout, ne laissez aucune zone inexplorée. Là je vous aime, hein !

Le vrai Dracula

Avant de sévir dans la littérature, le cinéma et le jeu vidéo, Dracula a fait des siennes au XVe siècle !

Vlad Tépes (Vlad « l'empaleur », ce qui en dit long sur son goût pour la torture) fut prince de Valachie. Il repoussa de multiples invasions de Turcs et sauva son pays du joug musulman. On prête à Vlad Tépès un caractère sanguinaire et sans pitié. On raconte notamment cette terrible anecdote : deux émissaires turcs arrivèrent au château de Tirgoviste pour s'entretenir avec lui. Ils le saluèrent mais refusèrent d'ôter leurs turbans (leur religion leur interdisant de se découvrir). Outré, Vlad fit venir des hommes armés de marteaux et de clous et leur ordonna de clouer les turbans sur le crâne des turcs.

pour pourquoi les douces amies vont systématiquement se jeter dans les griffes du méchant).

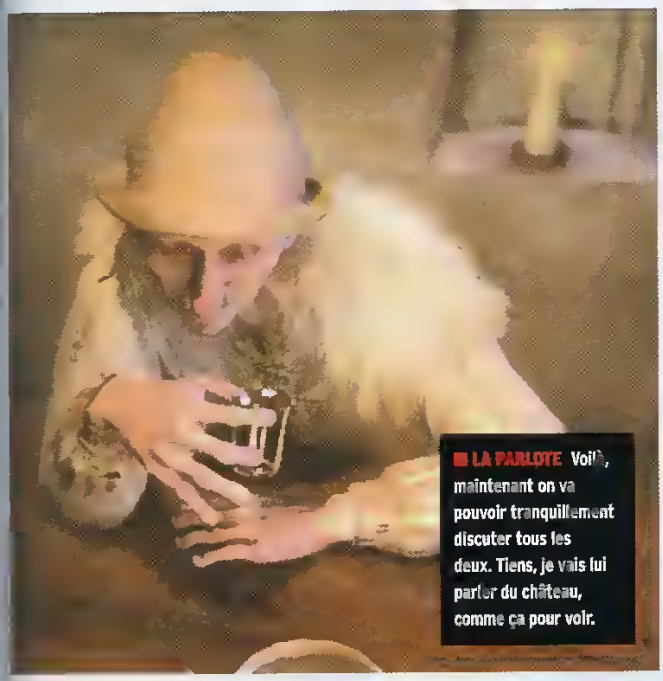
Vous allez entrer dans un jeu d'une qualité remarquable, aux cinématiques exceptionnelles, à l'ambiance bien rendue et aux énigmes intéressantes. Je vous préviens, j'ai la ferme intention d'être dithyrambique.

Dracula (Résurrection) est un jeu d'aventure à la Atlantis. Comprenez que votre champ de vision à 360° vous permet de tout observer autour de vous et que la résolution d'énigmes vous permet de progresser dans l'histoire.

Vampirisme gothique

Le tout se joue exclusivement à la souris. Dracula (Résurrection), c'est un peu Atlantis dans les Carpates. Sauf qu'ici, les cinématiques sont encore plus époustouflantes et le rendu graphique des personnages tout simplement extraordinaire (avec un léger bémol pour leur voix cependant). On approche presque de l'œuvre d'art. Les références culturelles aux légendes et aux films de vampires sont nombreuses.

La scène d'introduction, par exemple, renvoie directement au *Dracula* de Coppola, recyclant assez clairement son schéma narratif et visuel. Plusieurs autres hommages sont rendus aux classiques du genre, comme *Le Bal des vampires* (scène de l'auberge, cimetière du



LA PARLOTE Voilà, maintenant on va pouvoir tranquillement discuter tous les deux. Tiens, je vais lui parler du château, comme ça pour voir.

C'EST PAR LÀ Pour atteindre le château, c'est très simple : il suffit d'aller tout droit...

LES VILAINS Ils ont vraiment des têtes de déterrés. C'est de circonstance.

Q&R

JACQUES SIMIAN
Auteur

Quel est votre film de vampire préféré ?
Dracula de Coppola pour le côté esthétique et surtout parce que c'est le film le plus proche du roman de Bram Stoker. J'aime aussi beaucoup le *Dracula* de Murnau pour son côté avant-gardiste. Et aussi *Entretien avec un vampire* et *Le Bal des vampires*.

Quand avez-vous lu le livre de Bram Stoker pour la première fois ?
La bonne question ce n'est pas quand, mais combien de fois je l'ai lu ! (plusieurs dizaines de fois, en long en large et en travers, de A à Z ou par chapitres...)

■ L'ENNEMI À L'ŒUVRE Je vous propose un jeu de psychologie freudienne : qu'est-ce que vous avez regardé en premier dans cette image ?

■ UN PASSAGE Les graphistes ont joué sur les contrastes de couleurs.

château), ou encore le *Dracula* de Tod Browning, pour le hall du château. Vous allez même vous instruire en apprenant certains détails du folklore et des croyances locales, ainsi que des mystères ésotériques. L'anneau du dragon qui se mord la queue, par exemple, fera miroiter ses secrets devant vous. Géographiquement, vous visiterez tour à tour le col de Borgo, les souterrains et le château du comte.

Les éditeurs annoncent 20 heures de jeu en moyenne. Cela dit, si vous êtes un mordu, vous pouvez tenter de le boucler en une soirée. Mais attention, quelle soirée ! Cinq heures minimum de complet bonheur. Lumière tamisée et son Surround de rigueur. La bande son et les bruitages vous plongent dans une ambiance particulièrement gothique. Personnellement, j'aurais tendance à vous conseiller de faire durer le plaisir et d'étendre votre exploration sur plusieurs soirs (interdiction formelle d'y jouer le jour...). D'ailleurs, le jeu est lui-même très sombre.

Le rendu des personnages est tout simplement bluffant.

OPINION

LUC-SANTIAGO

Incroyable qu'un personnage aussi charismatique ne soit pas plus exploité dans le jeu ! Enfin... C'est donc Index+ qui a choisi de dédier son jeu à Dracula ! Et dans le genre *atlantis-like*, c'est mon favori : l'ambiance gothique si chère à mon cœur est là, les énigmes sont bien réglées (même si ça n'est pas du Nomad Soul) et on retrouve bien le roman de Stocker. Que demander de plus ?

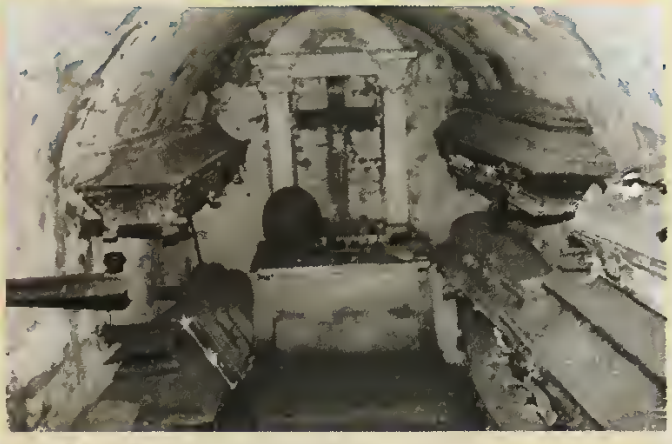
Le saigneur du château

Pour ce qui est des énigmes – n'oublions pas que ce sont elles qui donnent leur piment à ce type de produit – elles sont dans l'ensemble assez traditionnelles et plutôt bien pensées, à une ou deux exceptions près. Autant ne pas vous le cacher, Dracula ne déroge pas à la règle des jeux du genre et se révèle parfaitement linéaire. Ce qui le sauve de l'ennui souvent inhérent au genre, c'est l'enchaînement heureux et progressif des énigmes. À mesure que l'on avance dans l'aventure, elles se corseront, pour finalement mettre toutes vos facultés cognitives à contribution. Deux conseils : regardez partout (vraiment partout, traquez les anomalies du décor) et prenez des notes à partir du moment où vous

■ UN INDICE Prenez des notes, ou bien alors, apprenez les cartes par cœur.

Le saviez-vous ?

Il s'en est passé des choses jadis. Nos aïeux étaient très doués pour se faire des frayeurs monumentales.



LES MORTS SORTENT DE LEURS TOMBES

■ *« Le vampirisme se généralise en Roumanie, au XIVe siècle, et coïncide avec les grandes épidémies de peste. Pour éviter la contagion, on se hâte d'enterrer les victimes sans s'assurer de leur mort clinique alors que les malheureux ne sont que dans le coma. Les victimes, enterrées dans de simples boîtes, sortent et rentrent chez elles. À la grande terreur de leurs proches. »*
Jean Marigny, *Sang pour Sang*, éd. Gallimard.

RITES MORBIDES CHEZ LES ROUMAINS

■ *« Les campagnes roumaines y croient* [aux vampires] *encore dur comme fer. Bravant les interdits officiels, les familles déterrent systématiquement leurs morts après sept ans pour bénir et ré-enterrer leurs os. En fait, pour vérifier... Mais elles s'en cachent soigneusement. »*
Ioanna Andréesco, *Où sont passés les vampires ?*, éd. Payot.

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR™

LA RÉFÉRENCE DÉFINITIVE DE L'ACTION TACTIQUE 3D...

LA SUITE...
...du meilleur jeu d'action de l'année 99 !

...du meilleur jeu multi-joueurs de l'année 99 !

...du jeu le plus innovant de l'année 99 !

L'HEURE DE VÉRITÉ APPROCHE...

Solutions de jeux, nouveautés et jeux concours
"Gagnez nos dernières nouveautés"
Serveur vocal* 08.36.68.57.75/Serveur Minitel* 3615 code Take2
*2,23 Frs/mn

© 1999 Red Storm Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Red Storm Entertainment est une marque commerciale et déposée de Jack Ryan Enterprises et Larry Bond. Tom Clancy's Rainbow six Rogue Spear est une marque commerciale et déposée de Red Storm Entertainment, Inc. Toutes les autres marques commerciales et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

www.redstorm.com

www.take2games.com

OPINION

NOËL

Dracula (Résurrection) a manqué de peu ses cinq étoiles. Les cinématiques magnifiques, les références cinématographiques et culturelles, la modélisation des personnages et les énigmes logiques en font un jeu d'une réelle qualité. Certes, la durée de vie est plus que courte, mais ici, on privilégie l'intensité à la longueur. Si Dracula est parfait dans son genre, on ne peut pas vraiment lui mettre cinq étoiles, à cause d'un petit manque d'innovation.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

MINIMUM	P90 MHz et 16 Mo
RECOMMANDÉ	P166 MHz et 32 Mo

COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

Accélération logicielle	✔
Direct 3D	✔
3dfx	✔
OpenGL	✔

POSSIBILITÉS SONORES

EAX (SBLive!)	✘
Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS

PC SEUL 1 • LAN ✘ • INTERNET ✘

CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✘
VITESSE DE CONNEXION MINI.	✘

LE PORTEFEUILLE DE JOHATHAN C'est ici que sont stockés les objets qui sont en votre possession et dont vous vous servirez bientôt.

DRACULA Les paysans disent de lui que c'est le diable en personne.

arrivez dans la chambre de Dracula et dans sa bibliothèque.

Les actions s'enchaînent les unes à la suite des autres dans un ordre logique et inéluctable mais comme elles sont bien pensées, c'est un vrai plaisir de les résoudre. C'est un des charmes de Dracula, on croit être perdu, les parcours donnent des airs de labyrinthe au jeu alors qu'en fait, tout se suit. On s'y laisse prendre.

Chauve (souris) qui peut

Je cherche des critiques à faire et j'ai du mal à en trouver. Certes, le jeu est linéaire mais tous les jeux du genre le sont. Quatre ou cinq énigmes demandent des talents d'observateur émérite mais en fin de compte, les décors sont tellement beaux que ça n'est pas gênant. Les temps de chargement sont rapides et transparents, tout comme les sauvegardes, on n'est jamais bloqué par un *bug* ou une action malheureuse. Le jeu tient sur 2 CD, ce qui est étonnant vu la qualité des cinématiques. On peut éventuellement critiquer le manque de transition entre chaque déplacement, on avance la plupart du temps par « téléportation » et ça gâche un peu l'ambiance... mais bon.

Dans l'ensemble, Dracula (Résurrection) est donc un excellent jeu, sa durée de vie n'est pas exceptionnelle, vous l'aurez compris, mais ici, on privilégie la qualité à la quantité. Un dernier mot, les éditeurs du jeu ont eu la bonne idée de concevoir un site sur le jeu : www.draculagame.com, où l'on trouve plein de détails sur les personnages, l'histoire du prince Vlad Tépès, des fonds d'écran, des jeux à télécharger (puzzles, jeux d'arcade à la Pacman et ... *shoot them up* !) et d'autres choses encore. C'est bientôt Noël ! ■

- Noël (justement) Chanat

Le verdict — Dracula (Résurrection)

COMPARATIF

DRACULA
Un excellent jeu d'aventure grand public facile à prendre en main et bien réalisé

ATLANTIS II
Pour les graphismes et l'intrigue Atlantis II est le concurrent actuel de Dracula

L'AMERZONE
Dans l'univers du dessinateur Benoît Sokal une BD qui bouge !

FAUST
Sa beauté et son ambiance inquiétante rattrapent mal son manque de logique

RING
Jeu aussi riche que difficile à réserver aux intellectuels esthètes.

GRAPHISMES

■ Principalement pour les animations et les cinématiques qui sont de toute beauté. Les gros plans font peur ou rire c'est selon

0 1 2 3 4 ▼ **5**

AUDIO

● La bande son est d'une grande qualité et la musique est presque du niveau de la B.O. du *Dracula* de Coppola. Ambiance assurée.

0 1 2 3 4 ▼ **5**

MULTIJOUEUR

■ Dracula se joue seul devant son PC. A plusieurs on aurait pourtant beaucoup moins peur !

POUR : Un vrai petit film interactif. Les scènes de dialogues sont magnifiques et les dernières énigmes sont très bien pensées

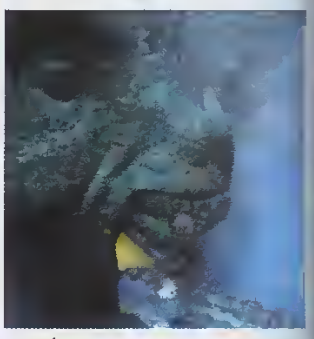
CONTRE : Il n'y a pas de transition entre les déplacements. Harker est un fantôme : on ne voit pas ses pieds quand on regarde par terre. Durée de vie trop courte

NOTE GLOBALE

Dracula (Résurrection) mérite quatre étoiles. Sa beauté, sa cohérence et sa difficulté progressive font oublier ses petits défauts

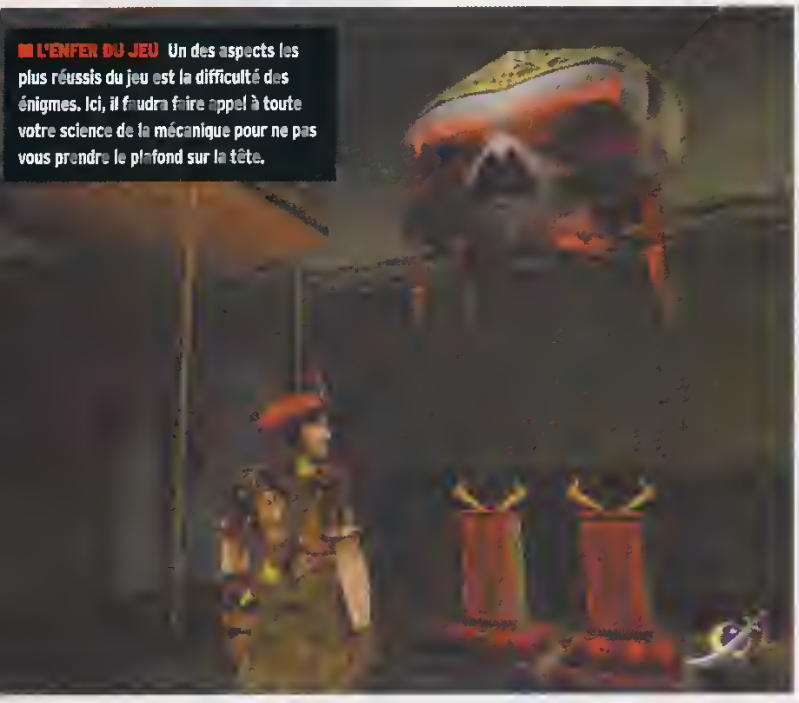
4

★★★★☆☆



CINÉMATIQUE Les effets de brume sont très réussis. Brrrr...

IL EST MORT DEPUIS PLUS DE 1000 ANS.
LA SORCELLERIE A RESSUSCITÉ SON
ÂME DE GUERRIER. IL DOIT À PRÉSENT
TROUVER SES POUVOIRS ANCESTRAUX
POUR ACHEVER SON ULTIME CROISADE.
C'EST LE REVENANT
REVENANT™
UN JEU DE RÔLE ÉPIQUE
Plus de 50 personnages non-joueurs et 25 types d'ennemis
Un univers immense incluant villes, donjons, forêts et bien d'autres lieux fantastiques
CINEMATIX
Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 *
3615 EIDOS *
3dfx
Découvrez le Monde du Revenant sur :
www.eidos.com
www.cinematix.com
EIDOS
INTERACTIVE
Cinematix, le logo Cinematix, Revenant sont des marques déposées de Cinematix. Tous droits réservés. © et édité par Eidos Interactive 1999.



L'ENFER DU JEU Un des aspects les plus réussis du jeu est la difficulté des énigmes. Ici, il faudra faire appel à toute votre science de la mécanique pour ne pas vous prendre le plafond sur la tête.

Le pionnier de la plate-forme

La plupart des grands concepts de jeu (Civilization, Doom, Myst...) sont l'œuvre d'un seul homme.

LE PETIT PRINCE C'est dans un univers « orientaliste » qu'évoluait le premier prince, même si sa princesse ressemblait plus à un tas de pixels qu'à Lara Croft.

C'est Jordan Mechner qui a tout inventé. Son premier jeu, Karateka, situé dans le Japon médiéval, introduisait une animation plus fluide, des décors plus fouillés et fut vite considéré comme une référence. Fort de ce succès, il va s'atteler à Prince of Persia. Si Jordan crée l'histoire, les personnages et les niveaux, son père composera la musique et son frère sert de modèle pour les mouvements du prince. Le jeu va se vendre à deux millions d'exemplaires. Prince of Persia développait un véritable scénario et inaugurait des techniques devenues aujourd'hui indispensables comme la barre de vie. Le but était d'atteindre un objectif et non de se mesurer avec les copains, ce qui en fit le premier jeu d'action « adulte ».

La danse du sabre

Prince of Persia 3D | Mille et une nuits sanglantes dans un univers magique.

Pour info ■ EDITEUR TLC-Edusoft ■ DÉVELOPPEUR Red Orb Entertainment ■ GENRE aventure/action 3D ■ JOUEURS 1 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 350 F

Version testée
- Finale
- Quelques petits défauts dans la 3D

Tout en chiffres
- 1001 nuits
- 100 pièges
- 30 types d'ennemis
- 12 niveaux
- 3 types d'armes

Adresse internet
- www.pop3d.com

Prince of Persia amène enfin un peu d'exotisme sur nos PC. Ce jeu à la Tomb Raider vous entraîne dans l'Orient médiéval des *Mille et une Nuits*, dans la peau d'un jeune prince chargé de délivrer son aimée des griffes d'un vilain ambitieux. Combats au sabre, bonds et énigmes sont au menu.

Certains d'entre vous ont peut-être eu le bonheur de jouer au précédent Prince of Persia. Classique du jeu de plates-formes, il avait entraîné des milliers de joueurs dans le monde enchanteur des *Mille et une Nuits*. Le problème, c'est qu'aujourd'hui, le jeu de plateau semble bien dépassé. Alors comment en faire une nouvelle version ? En s'inspirant de Tomb Raider pour en faire un vrai beau jeu d'action et d'aventure en 3D !

DÉDALE Toute l'aventure ne se passe pas dans le palais et le prince devra emprunter plusieurs véhicules s'il veut retrouver la princesse.

Orient extrême

Ambitieux ? Bien sûr, c'est ça qui est intéressant ! Comme toutes les bonnes suites, Prince of Persia 3D reprend là où le précédent épisode s'était arrêté. Notre petit prince d'Orient a sauvé sa princesse, et bien sûr, l'a épousée ! Ce pourrait être le bonheur si la politique ne venait s'en mêler. Une soirée donnée en l'honneur du bon et débonnaire calife, papa du héros, par son machiavélique frère va vite mal tourner. La belle danseuse du ventre chargée de distraire les invités va se révéler une redoutable tueuse à la solde du tonton, et le prince (qui ne pensait qu'à aller rejoindre la princesse !), son père et leurs serviteurs vont se retrouver enfermés dans de sombres cachots,

CONSEILS D'AMI Pendant tout le jeu, vous devrez prêter une grande attention aux conseils précieux que vous donnent les personnages non joueurs.

Spécifications

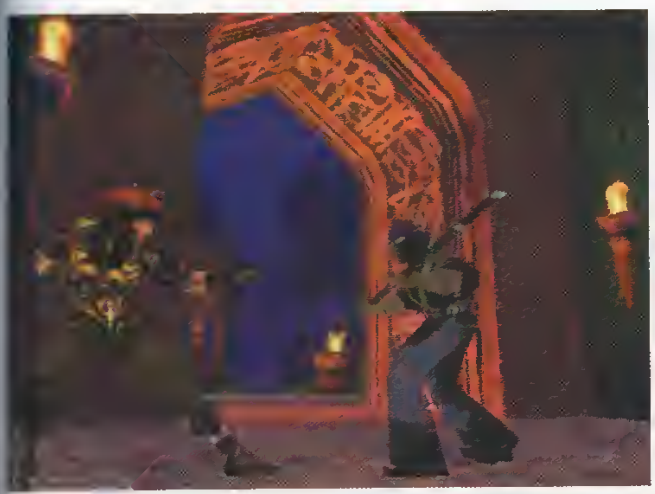
PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P233 MHz et 64 Mo
- RECOMMANDÉ P300 MHz et 64 Mo

CPU COMPATIBLE AVEC INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✗
- Direct 3D ✓
- 3dfx ✓
- OpenGL ✓

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive !) ✓
- Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS
- NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN X - INTERNET X
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
- VITESSE DE CONNEXION MINI. ✗



BOUGE TON CORPS Les mouvements du prince sont très harmonieux grâce à la *motion capture*. Ils sont hélas aussi très limités en nombre mais rendent toutefois les combats palpitants... sur les surfaces planes !

La belle danseuse du ventre chargée de distraire les invités va se révéler subitement une redoutable tueuse.

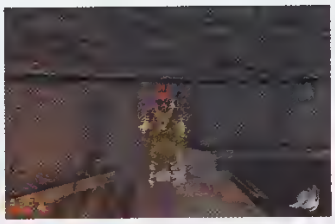
à la merci du méchant. Prince of Persia 3D s'inscrit donc dans une nouvelle tradition, celle des jeux dits « en vue objective », ou « en vue de dos ». Comme le premier volet des aventures de Lara Croft, Prince of Persia 3D mêle de façon intelligente aventure et action.

Captivant mais... lent

Les mouvements du prince ont été réalisés selon la technique de la *motion capture* (à partir de ceux d'êtres humains) qui leur donne un réalisme saisissant. Mais ces mouvements, très stéréotypés et moins nombreux qu'avec une animation classique, handicapent le joueur face à ses ennemis. Par exemple, si un garde vous attend au pied d'un escalier, vous ne pourrez dégainer votre sabre qu'une fois en bas des marches.

Les architectures sont très réussies, bien plus que dans la moyenne des jeux en 3D, mais en contrepartie, l'animation est lente. En fait, une lenteur toute orientale... Lenteur des ennemis, qui ne réagissent que quand on est sous leur nez, lenteur de l'action, et surtout lenteur de la caméra qui, mal placée, semble toujours avoir un temps de retard sur le personnage. C'est le principal défaut d'un jeu par ailleurs prenant, et qui l'empêche de rejoindre ses prédécesseurs au panthéon des jeux mythiques. ■

- Rémy Goavec



GROS SADIQUE ! En visitant la salle de torture, on a très vite une bonne idée du caractère du maître des lieux...

Le verdict — Prince of Persia 3D

COMPARATIF

- **DRAKAN** Un chef-d'œuvre immanquable
- **HERETIC II** Superbes graphismes et magie au service d'un excellent scénario d'action
- **LEGACY OF RAIN 2 : SOUL REAVER** Superbe histoire de vampires au punch exceptionnel avec des trouvailles inédites.
- **TOMB RAIDER III** Les développeurs n'ont pas su rendre cette version attrayante
- **PRINCE OF PERSIA 3D** Un classique bien revisité mais à la réalisation ratée

GRAPHISMES

Une architecture remarquable et une 3D sans défaut, mais des personnages grossièrement dessinés

0 1 2 3 **4**

AUDIO

Des sons quelque peu absents pour un univers Mille et une Nuits à la grande tradition musicale

0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR

Aucun

-

POUR : Des graphismes très agréables, des enigmes intelligentes et un grand classique rajeuni avec brio

CONTRE : Des mouvements limités par la *motion capture* des ennemis paresseux et myopes à la limite de la débilité et une gestion médiocre de la caméra

NOTE GLOBALE 3

Ce jeu mélange intelligemment action et aventure. Hélas, de gros défauts l'empêchent de devenir un classique comme son prédécesseur

★★★☆☆☆

NHL2000

- ÉDITEUR **Electronic Arts**
- DÉVELOPPEUR **Electronic Arts Sports**
- GENRE **sport** ■ PRIX **environ 400 F**

UN RÉALISME ÉPOUSTOUFLANT On retrouve parfaitement l'ambiance détonante d'un match de hockey.

La jouabilité de ce jeu est parfaite, le graphisme splendide et l'action est vraiment prenante. Toutes les équipes de la ligue américaine sont disponibles, ainsi que quelques équipes nationales. Au niveau des options, vous pouvez tout faire : alléger les règles et même importer une photo de votre visage sur un personnage ! Un autre niveau de réalisme a été atteint grâce à ce NHL2000. Quoi qu'il en soit, il faut aimer le hockey. **C.G**

★★★★★

TESTS EXPRESS

Puzzle Bobble 2

- ÉDITEUR **GT Interactive**
- DÉVELOPPEUR **Agetec**
- GENRE **casse-tête** ■ PRIX **environ 200 F**

FAITES DES BULLES ! Avec Puzzle Bobble 2, on peut enfin buller tranquillement et à plusieurs !

L'une des stars de la console débarque sur PC. Ce Tetris à l'envers est assez prenant mais handicapé par un portage sur PC bâclé. Graphismes grossiers, son primaire... Et pourtant, ces handicaps altèrent à peine le plaisir des parties à deux, où l'on explose des bulles de concert. On s'amuse donc mais pas forcément longtemps, même si le principe est connu et basique. Bref, un jeu recommandé si vous avez quelques minutes à perdre avec votre fiancée : vos relations s'en trouveront transformées ! **L.-S. R**

★★★

Réveiller les morts !

Revenant | Eidos nous propose un nouveau *challenger* pour Diablo.

Pour info ■ ÉDITEUR **Eidos** ■ DÉVELOPPEUR **Cinematix** ■ GENRE **action/jeu de rôle** ■ JOUEURS **1-4** ■ PUBLIC **déconseillé aux moins 12 ans** ■ PRIX **env. 370 F**

Tout en chiffres
- 50 sorts
- 23 types d'armes
- 4 classes en multijoueur
- 1 éditeur de niveau complet

Adresse Internet
www.eidosinteractive.com

Version testée
- Bêta anglaise
- Nombreux *bugs* graphiques, petits problèmes de gestion de collisions et blocage à un niveau de l'aventure

Plongez dans des donjons insondables et des cryptes lugubres recelant d'innombrables trésors gardés par des monstres sanguinaires. Pour toute défense : vos armes, votre magie et vos compétences. Une formule à succès que Revenant va tenter de renouveler.

Certains lieux de villégiatures sont moins agréables que d'autres. Aussi, après avoir été crucifié en enfer pendant plus de mille ans (bonjour les crampes), on comprendra que notre héros soit heureux de revenir parmi les vivants. Pourtant, la situation n'a rien d'idyllique. D'une part, vous êtes amnésique et d'autre part, vous devez obéissance au seigneur Tendrick et à son conseiller, le mage Sardok, qui ont présidé à votre résurrection.

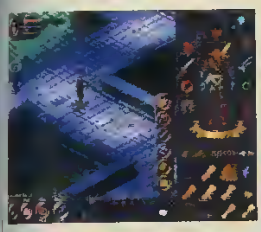
Le royaume d'Ahkuilon est actuellement menacé par l'émergence du culte des Enfants du changement voué au dieu Yahogoro. Les prêtres convertissent chaque jour de nouveaux adeptes par la magie avant de les retourner contre les braves citoyens. Déjà, ça, c'est méchant tout plein, mais histoire de vous motiver

■ **LE PREMIER BOSS** Une femme-araignée. Plus tard, cela deviendra un adversaire commun, témoignant de votre progression.

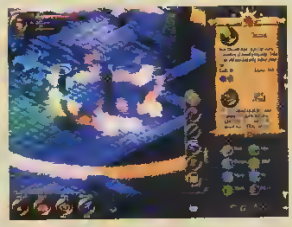
■ **LES TROIS LOUVRES** Voici Bayne le barbare, Morgenne la voleuse et Navarre le magicien (avec accent français !). Ces trois aventuriers peuvent être uniquement incarnés en Multijoueur. On les croise pourtant dans le jeu solo.

Dis monsieur, comment ça marche ?

Dans un jeu qui se veut de rôle, l'interface permettant de gérer l'inventaire est essentielle, malheureusement, celle de Revenant s'avère assez inégale.

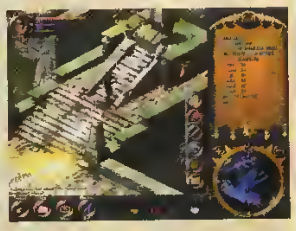


L'INVENTAIRE
L'inventaire illimité est difficile à organiser, prenez des bourses pour faciliter le rangement. Au-dessus, l'équipement de Locke, très simple à attribuer. Les mélanges d'armures sont de rigueur.



LES SORTS
La création des sorts par les combinaisons de runes est intuitive et le parchemin descriptif intéressant. Mais lorsqu'il faut le dérouler pour retrouver un sort parmi une trentaine, c'est trop long.

LES OBJETS
Le descriptif des objets est dur à obtenir. Cette case remplaçant celle des statistiques, on ne voit pas bien les effets d'un équipement sur ses compétences. Pratique : les 4 sorts et 6 fioles liés au clavier (F1-F9).



LES STATS
La feuille de statistiques est parfaitement claire, à l'inverse de la carte en dessous, minuscule et n'indiquant que les environs. Inutile et énervant car certains lieux sont de véritables labyrinthes.

LES MONSTRES Ils se battent parfois entre eux. Dans le cas présent, je profite d'un duel entre un dragon et un golem de pierre pour invoquer une petite pluie de météorites.

encore plus, sachez que la fille unique de Tendrick, Andria, a elle aussi été enlevée. C'est afin de la libérer et de mettre un terme aux agissements du culte que vos maîtres ont invoqué un puissant guerrier.

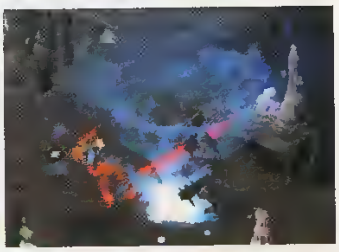
Où suis-je ? Qui suis-je ?

Pourquoi vous ? Le hasard ? Il faudra le découvrir, car si vous êtes contraint de mener à terme la mission confiée par vos sauveurs, rien n'interdit de rechercher des informations sur votre identité. Le scénario s'avère pour une fois réellement intéressant, avec de multiples rebondissements qui sauront vous motiver.

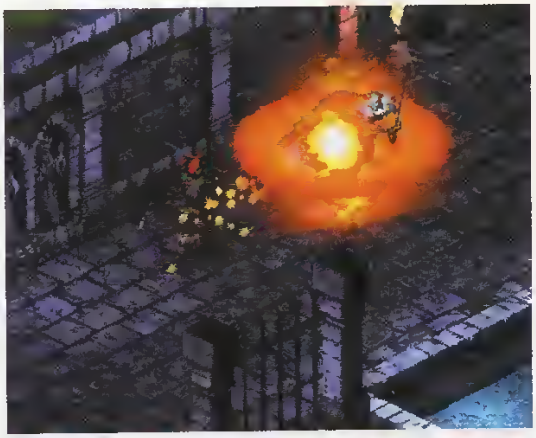
À première vue, Revenant se présente comme un clone classique de Diablo. Votre héros, rebaptisé Locke, se balade dans un monde *heroic-fantasy* où il affronte de nombreux monstres afin de mener sa quête à bien. Comme dans le *hit* de Blizzard, l'aspect jeu de rôle est essentiel. Votre personnage est défini par six statistiques (force, constitution, esprit, etc.) et neuf compétences (maniement de l'épée, crochetage, etc.). L'expérience accumulée lors des combats vous permet d'augmenter de niveau et d'accroître les statistiques selon vos choix. De même, les compétences dépendront de vos actions. Bref, à vous de personnaliser le héros.

On trouve aussi l'inévitable inventaire. Sa contenance est ici illimitée, rendant impossible la vue d'ensemble et donc le rangement difficile. Mais que les maniaques de l'ordre se rassurent : des bourses servant de « tiroir » permettent une classification efficace. Il faut dire que l'un des grands plaisirs de ce genre de jeu est la découverte d'objets, et là, vous ne serez pas déçu. Fiole de vie, de mana ou antipoison, lettres, grimoires, nourriture, breloques magiques (pendentifs, bagues), armes (épées, haches, massues, arc, etc.)

On a rarement vu des animations de cette qualité dans un jeu de ce type.



AIE ÇA FAIT MAL ! Cet Ogrok, n'est pas spécialement sensible aux tornades magiques. Malin !



ÇA VA CHAUFFER Une bonne grosse boule de feu à bout portant, ça efface rapidement tous les sujets de discorde.

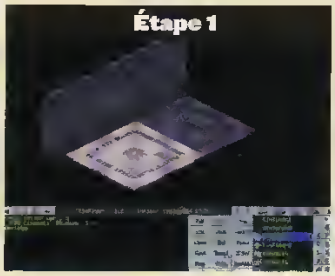
OPINION

LUC-SANTIAGO

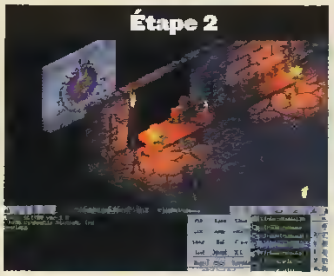
Franchement, je n'y croyais pas... Un énième clone de Diablo, des clics de souris interminables, on connaissait tout ça. Et puis, il faut croire que le charme a opéré : j'ai apprécié Revenant ! Même si les petits problèmes d'interface et de chargement altèrent le plaisir, les monstres qui s'attaquent entre eux, le système de magie et les somptueux graphismes m'ont emballé. En plus, le système de combat innove dans ce type de jeu, et le scénario est convaincant.

Amis maçons, bonsoir

L'éditeur de niveaux livré avec Revenant comprend absolument tous les modules utilisés pour réaliser le jeu. Il y a même un logiciel permettant d'importer des modèles créés sous 3D Studio.



On commence par générer un decor de fond, *ex nihilo* ou à partir d'un des nombreux niveaux du jeu. Il suffit pour cela d'emboîter des plaques : c'est aussi simple qu'une construction de Lego



On ajoute ensuite les meubles, les objets, etc., (le choix est très vaste). Puis viennent les effets visuels, comme les sources lumineuses ou les cours d'eau (couleur, intensité, orientation)

On peut disposer tous les monstres et personnages que l'on souhaite. Il ne reste plus qu'à s'atteler au script. L'ergonomie de l'éditeur rend les choses faciles, mais ne dispense pas de lire le manuel

et armures en tout genre (du cuir à l'or ; ensorcelées ou non), tout y est. Qu'ils soient achetés en ville ou trouvés, il y a de quoi rendre jaloux le Bazar de l'Hôtel du Printemps.

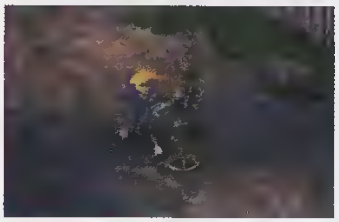
Revenant sait aussi jouer la carte de l'originalité, notamment au niveau des combats. Habituellement, la manipulation se limite à un clic de souris sur un ennemi. Pas folichon ! Ici, le système est bien plus évolué.

Le système de combat est digne d'un *beat-them-all* avec combos et *fatalités*.

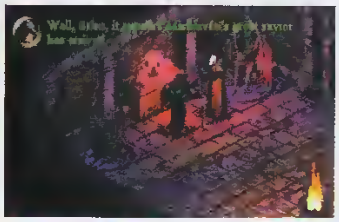
Une fois un adversaire ciblé, Locke peut pivoter autour. Trois coups de base sont alors disponibles : l'estoc, la taille et le tranchant, dont l'efficacité varie selon l'assaillant.

De plus, en progressant, notre héros apprendra de nouvelles bottes puis des enchaînements, auprès d'un maître d'arme. Il existe aussi des *fatalités* : un enchaînement automatique tuant net l'adversaire. Le problème est qu'il faut se coller à lui pour l'attraper, or, les ennemis possèdent aussi des prises dévastatrices (genre « essayons de battre le record du lancer de Locke » ou « imite-moi un paillasson »).

LA VILLE Elle regorge d'endroits utiles : armurerie, pharmacie, bibliothèque et bien sûr taverne. Les conversations, parfois très drôles, fournissent des renseignements cruciaux.



PETIT SCARABÉE Tout droit sorti d'un film de kung-fu, Jong le maître d'arme vous enseignera de nombreuses bottes.

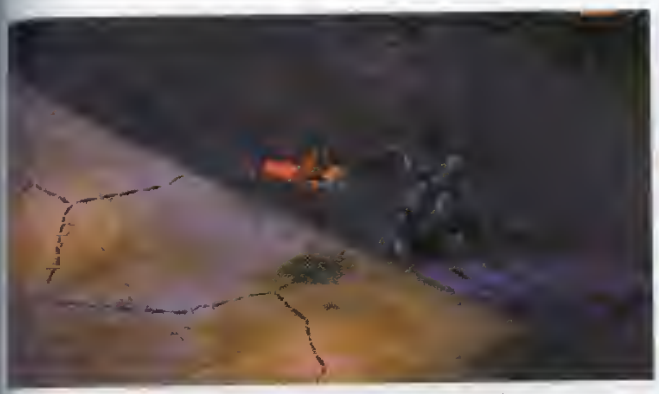


CHEZ L'ENNEMI À la citadelle des Enfants du changement, vos hôtes ne semblent pas très accueillants.

ÇA TOMBE SOUS LE SENS ! Plus on gagne d'expérience, moins les ennemis semblent redoutables, plus ils compensent par le nombre. Un bon sort à effet de zone tera le ménage.

Soufflez... attaquez !

Pourtant, grâce à une jauge de récupération, les combats sont loin d'être bourrins. Si vous comptiez apparaître dans le *Guiness* des psychopathes en assenant 728 coups de hache d'attilée, c'est loupé. Les attaques fatiguent et une fois la jauge vide, vous ne placez plus qu'une estocade digne d'une limace. Pour reprendre son souffle, il faut recourir à la défense et aux esquives. Et tout cela est valable avec ou sans arme. Il est en effet possible de se battre uniquement



GROSSE BASTON Il vous faudra battre Baez, le champion des Ogroks, à mains nues. Heureusement, la magie c'est mieux que l'E.P.O.

à main nue. Difficile au début, mais la magie aide. Vous l'aurez compris, les affrontements sont bien plus mouvementés et intéressants que dans Diablo ou Darkstone.

La magie est bien entendu omniprésente. Les 50 sorts disponibles offrent un vaste arsenal. De l'offensif avec les boules de feu, drain de vie, météorites et autres anneaux de glace. Du défensif avec la bulle d'anti-magie, la carapace de granit ou l'invisibilité. Des changements de statuts comme fureur guerrière, poing vengeur... Et évidemment, des soins. C'est très complet, mais un peu classique. Ce qui l'est moins, c'est la méthode de création. S'inspirant de l'antique Dungeon Master, le système de Revenant se fonde sur l'utilisation de runes. Ces pierres mystiques (soleil, étoiles, esprit... 12 en tout) que vous trouvez en chemin peuvent être combinées pour générer un sort. Généralement, les formules sont inscrites sur des parchemins. Mais en testant des compositions par vous-même, vous découvrirez des incantations utiles bien plus tôt.

Visuellement, Revenant constitue un mélange parfait de

[illegible]
Entre la boucle de ceinture, les jambillières et les épaulettes, ce pour dire qu'il est [illegible] !

Diablo fait des petits

Dans la guerre de succession à Diablo, Revenant revendique le titre de *challenger*, mais il n'est pas le seul. Si Darkstone a su nous séduire il y a deux mois, les plus gros morceaux sont encore à venir.

DIABLO II

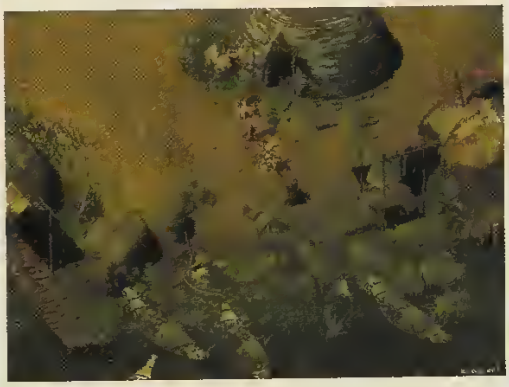
Honneur au prince. Diablo II annonce cinq classes de personnages, un monde quatre fois plus vaste que l'ancien ainsi que des sorts et des équipements à gogo. La version aperçue à l'E3 sentait déjà le *hit*

NOX

Le trouble-fête pourrait s'appeler Nox. Cartes aléatoires, 150 sorts, décor interactif, alignement (bon, neutre ou mauvais) de personnages. Du banal, mais signé Westwood (Command and Conquer, Soleil de Tiberium) ça change tout.

LES AUTRES

Et tous les autres : Death Dealer de Œil pour Œil, Throne of Darkness par Click Entertainment, Soulbringer signé Gremlin Interactive et j'en passe. Croisons les doigts et espérons d'heureuses surprises.



OPINION

FRÉDÉRIC D.

Malgré ses défauts, Revenant mérite le détour. Un scénario intéressant, nous emmenant dans des lieux diversifiés ayant une forte identité visuelle. Un système de combat innovant qui représente un réel atout, une réalisation magnifique, un éditeur de niveaux puissant et une grande richesse d'équipements. Autant d'éléments auxquels les fanas du genre ne pourront résister. Les novices risquent, eux, d'avoir un peu de mal à s'y plonger.

Diablo et de Darkstone. Du premier, il reprend les décors en 3D isométrique (de la 2D simulant la profondeur). Et malgré une résolution limitée à du 640 x 480 en 16 bits, le résultat est détaillé. Les couleurs sont agréables, les effets lumineux (liés à la magie) travaillés et surtout la variété est au rendez-vous. Ville, campagne, grottes, ruines, château... On évite le syndrome du troglodyte.

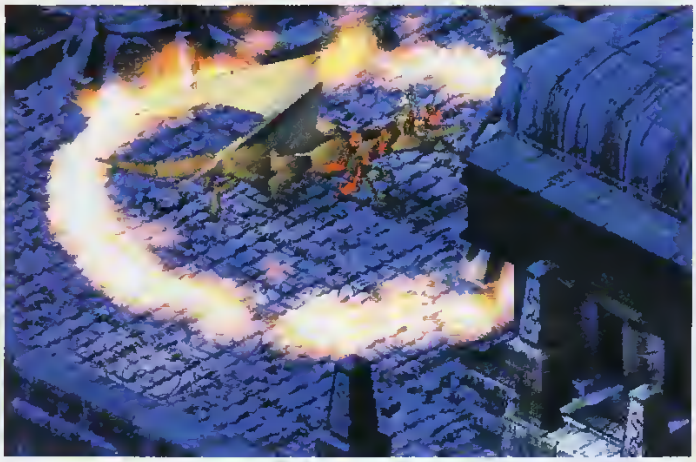
Des voix convaincantes

Du second, il reprend les personnages en 3D. Cela permet de facilement modifier leur apparence en fonction des vêtements portés ainsi que d'obtenir une animation décomposée et fluide. Résultat : qu'il s'agisse des humains ou des monstres, les attitudes sont riches et évocatrices.

Le charisme des créatures est renforcé par des voix interprétées avec conviction. Les bruitages contribuent beaucoup à l'ambiance avec des râles, des cris, des plaintes, etc. Le tout meublé par une musique tantôt plutôt stressante, tantôt bien mélancolique.

Un tableau alléchant troublé par deux gros défauts. Le premier, ce sont les chargements, beaucoup trop nombreux et longs (15 à 20 secondes). Ils interviennent même pendant les combats ! Le second est lié à l'interface (cf. encadré « Dis monsieur, comment ça marche ? ») pas toujours très pratique. Même si à cause de cela, Revenant ne parvient pas à tutoyer les sommets, sa richesse et son intérêt pousse le joueur à s'y plonger encore et toujours. ■

-Frédéric Dufresne



■ **LES DRAGONS** Ils sont redoutables : puissants, résistants et rapides. Laissez tomber le corps à corps et optez pour la magie.

N'ayons pas peur des mo(r)ts

Il n'y a pas que dans les jeux vidéo que les morts se relèvent pour faire preuve d'héroïsme...

THE CROW d'Alex Proyas

Inspiré d'un *comic* de James O'Barr, *The Crow* raconte l'histoire d'un jeune homme dont la fiancée est tuée et violée par des gangsters. Assassiné lui aussi, il reviendra justement pour venger celle qu'il aimait, et sera accompagné partout par un corbeau. Ce film, sorte de long clip musical lugubre, a plu à tous les amoureux du morbide. Ils devraient d'ailleurs être contents en apprenant qu'un troisième *opus* va sortir : *The Crow : Salvation*.

GORN DE TIBURCE OGER (éd. Vents d'Ouest)

L'histoire de Gorn, le chevalier fantôme, est tragique. Tué en combat, Gorn se retrouve damné éternellement. Terriblement malheureuse, sa fiancée vend son âme au diable pour le faire revenir d'entre les morts. Si l'opération fonctionne, la fiancée est trompée par le Malin et pense avoir affaire à un avatar. Repoussé par celle qu'il aime, Gorn se perd en errance, combat les dieux et cherche à reconquérir sa fiancée. Le tome 8 vient de paraître.

Le verdict — Revenant

COMPARATIF

■ **DIABLO HELLFIRE**
Dépassé techniquement, mais une jouabilité béton et une richesse inégalée

■ **DARKSTONE**
Bonne exploitation de la 3D, perso de soutien génial, mais un peu court.

■ **REVENANT**
Sans ses problèmes de chargement et d'interface, il devançait Darkstone.

■ **HEXPLORE**
Très inspiré par Gauntlet avec ses quatre persos. Moche mais très amusant.

GRAPHISMES

■ Malgré une résolution limitée à du SVGA 16 bits, le visuel de Revenant enfonce allègrement tous ses concurrents. C'est beau, détaillé et varié

0 1 2 3 4 **5**

AUDIO

■ Voix, sons et musiques ont bénéficié d'un travail soigneux. Résultat : on est totalement plongé dans l'ambiance. Et c'est aussi valable pour la VF

0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR

■ Une dizaine de donjons trop petits et vite vus, pas d'objectifs, le Multijoueur de Revenant est on ne peut plus basique. Dommage

0 1 2 3 4 5 **3**

POUR : Véritable scénario, système de combat original, création de sorts, décors variés, réalisation réussie, nombreux équipements, éditeur de niveaux

CONTRE : Pas assez de types de monstres, interface pas très pratique et... patientez, ça charge... des chargements... patientez, ça charge... trop longs et nombreux

NOTE GLOBALE

Pour apprécier les qualités de Revenant, il faut surmonter ses défauts. Difficile pour les novices, irrésistible pour les amateurs !

4

★★★★☆☆

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P200 MHz et 32 Mo	
■ RECOMMANDÉ	PII-333 MHz et 64 Mo	

CPU COMPATIBLE AVEC : INTEL PENTIUM

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logiciel	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEURS

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 4 - INTERNET 4

■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ VITESSE DE CONNEXION MINI.	56K

Nouveau !

Prix découverte 15 F seulement !

N°1 Novembre 99 PLAYSTATION • NINTENDO 64 • DREAMCAST • PORTABLES

Gen 4 CONSOLES

REVOLUTIONNAIRE !
PLAYSTATION 2
L'ULTIME CONSOLE DE LOISIRS :
Les premiers jeux • Lecteur DVD Vidéo • Accès Internet
Jeux en réseau

Les stars d'Hollywood infiltrent les jeux vidéo
Harrison Ford
Sigourney Weaver
Pierce Brosnan
Bruce Willis

LE JEU DU MOIS
Final Fantasy VIII
L'aventure de votre vie sur PlayStation

DOSSIER
Entretien avec le maître des jeux Shigeru Miyamoto

ET AUSSI
Gran Turismo 2
Resident Evil 3
The House of the Dead 2
Sonic Adventure
Jet Force Gemini
Sega Rally 2
Perfect Dark
Dino Crisis

Nouveau!
15F
Prix découverte
~~35F~~

TU VIENS ?
TOMB RAIDER : LA RÉVÉLATION FINALE
Découvrez la vie privée de Lara Croft avant de jouer avec elle...

SKYROCK

COMPUTEC FRANCE

En vente chez votre marchand de journaux
dès le 28 octobre 1999

ACCESSOIRES PC

CARTE SON MAXI SOUND FORTISSIMO

399F

Carte sonore numerique, 4 enceintes

2 CD-ROM d'installation :
- 1 CD-ROM avec l'interface logicielle & les pilotes
- 1 CD-ROM avec le logiciel Acid DJTM
- Manuel d'installation multilingue illustre de photos pour chaque etape
- Documentation en ligne sur le produit

CARTE VIDEO 3D PROPHET

2190F

Carte 3D Prophet

Premiere carte accelerateur basee sur le processeur graphique nVidia GeForce 256
- 15 millions de triangles et 480 millions de pixels par seconde !
- Compatible AGP 4X, Open GL et Direct X7
- Dynamise l'affichage 2D
- Optimisation software et sortie TV ! (ideale pour le DVD)

INTELLIMOUSE : Une revolution technologique

- Technologie de reperage qui donne une precision inegalee grace au remplacement de la boule par une camera optique et un processeur de signal digital

SIDEWINDER DUAL STRIKE :

- Optimisation maximale pour tous les QUAKE-LIKE
- 8 boutons entierement programmables

CADEAUX

150 Bananes EA SPORTS
500 Stylos collectors EA SPORTS
offerts* pour l'achat du hit :
FIFA 2000

* dans la limite des stocks disponibles

L'AFFAIRE DU MOIS

OPERATION DUO'S XXL MICROSOFT

Du 1er octobre 1999 au 31 janvier 2000

Les DUO'S XXL : 2 produits achetés = 3 logiciels OFFERTS

Et toujours... Les DUO'S : 1 produit acheté = 1 logiciel OFFERT*

Microsoft

Bon de commande

COMMANDER PAR TELEPHONE : 01 46 735 720
PAR FAX : 01 46 735 721
PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES (2.23F/Mn) NOUVEAU !

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Ville .....
Code Postal ..... Téléphone ..... Code Client .....

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port metropole 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port metropole 48H (1 à 6 jeux/films 29F) Console/Lecteur 60F		
Frais de port DOM-TOM/CEE 24H (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
	Total à payer	

Je règle par mandat
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

Je règle par chèque
j'envoie mon reglement à l'ordre de Score-Games VPC
12, rue Avaulée - 92245 MALAKOFF cedex

Je règle par CB
remplir l'encadré ci-dessous et signer

MODE DE REGLEMENT
- ☐ Je règle en espèces
- ☐ Je règle par chèque
- ☐ Je règle par mandat
- ☐ Je règle par CB n°

Expire le ..../....
Signature

ientôt Noël, attendez pas dernier moment our faire vos adeaux !

SCOREGAMES

MEILLEURS JEUX DU MARCHE, DES CONSEILS DE PRO, LES DEMOS OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE !

A SELECTION DU MOIS

les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleurs sélections du mois au meilleur prix.

Fifa 2000
Sport

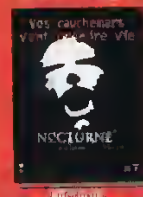
Homeworld
Gestion-Stratégie

Age of Empires II
Gestion-Stratégie

Pharaon
Gestion-Stratégie

Revenant
Action-Aventure

Nomad Soul
Action-Aventure



Nocturne
Action-Aventure

Rally Championship 2000
Course

Theme Park World

Rayman 2

Bon de Réduction

15F

Valable jusqu'au 30/11/99

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable

COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

Bientôt vous pourrez effectuer vos achats dans le plus grand Scoreg@mes du monde :

SCOREGAMES MULTIMEDIA

www.scoregames.com

DES VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponnez votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

LES AVANTAGES SCORE GAMES

HOT LINE

commandez vos achats

Par téléphone
01 46 735 720

Par Minitel
36-15 SCOREGAMES

un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?

Par téléphone
01 46 735 735

Trucs & Astuces : **08 36 685 686**

LES SERVICES SCORE GAMES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

LES NOUVEAUTES LES NOUV...

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel.
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD.
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

LES AVANTAGES SCORE-GAMES

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garanties 6 mois

LE CHOIX ... GARANTIE

UNE EQUIPE JEUNE ET PASSIONNEE

Une équipe qualifiée pour vous conseiller, vous orienter dans vos choix. Répondre à vos questions, vos attentes. La qualité d'un jeu, les prochaines sorties... etc

...L'ACCUEIL...LE CONSEIL...

Les pièges des PC à

PC pas cher | Plein de conseils pour vous guider dans votre démarche.

Le PC est devenu un bien de consommation comme les autres, la preuve, les prix baissent de plus en plus et les plus gros volumes de ventes sont réalisés par les hypermarchés.
On peut aujourd'hui obtenir une configuration complète pour un prix variant entre 2 000 et 6 000 F. Mais ces configurations sont-elles à même de combler complètement les attentes du joueur ? *A priori* oui, à condition de bien connaître tous les pièges à éviter lorsque l'on veut s'équiper tout en préservant son budget.

PC DE MARQUE Cibox fait partie des marques les plus présentes dans la grande distribution et propose des configurations relativement adaptées au joueur.

Tout le monde n'a pas forcément les moyens, ou n'a simplement pas envie de dépenser des mille et des cents dans un nouveau PC dernier cri. Mais lorsqu'on aborde le monde des jeux, mieux vaut être équipé en conséquence. En effet, alors que l'on commence à parler de *quake-like* en 3D utilisant des dizaines de milliers de polygones et le tout avec des effets de toute beauté, autant ne pas s'équiper avec du matériel de tortue, qui risque en plus de devenir obsolète dans deux ou trois mois.

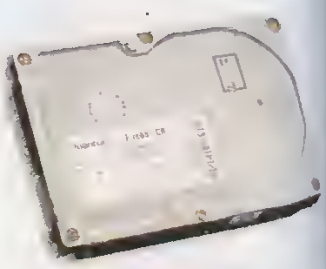
Pour le joueur, les maîtres mots sont puissance et évolutivité. Il est évident que pour moins de 6 000 F, il est difficile d'obtenir le compromis idéal entre ces deux concepts. Il faut donc jouer avec les prix et les composants. À commencer par le choix du processeur. En la matière, pas de doute possible, le processeur fétiche des petits budgets est sans conteste le Celeron 400 d'Intel. On le retrouve d'ailleurs dans beaucoup de configurations proposées par les grandes surfaces, et ce n'est pas pour rien. Il allie la puissance du Pentium II et petit prix. Il permet de jouer confortablement dans tous les jeux actuels et vous laisse une bonne marge pour ceux à venir. En dehors de celui-ci, il vaut mieux éviter les configurations à base de K6-2, dépassé et pas assez performant, et aussi celles à base de Cyrix M II et de Winchip, ces deux derniers n'étant pas du tout adaptés aux jeux actuels. À l'inverse, méfiez-vous des offres pour petits budgets qui intègrent un processeur dernier cri trop puissant comme un Pentium III. Car souvent le constructeur a dû « rogner » sur la qualité du reste des composants afin de proposer une affiche alléchante de prime abord, au détriment de l'homogénéité du tout. En effet, rien ne sert de mettre un moteur de Ferrari sur un châssis de 4L.

Le processeur n'est pas forcément l'élément-clé d'une configuration performante.

Il faut également prêter attention à un élément assez discret mais primordial : la carte mère. C'est la colonne vertébrale du PC puisqu'elle relie tous les éléments les uns aux autres. Mieux vaut éviter toutes celles à base de *chipset* LX ou i810 qui n'offrent pas de possibilités d'évolution suffisantes. À titre d'exemple, le *chipset* i810 intègre une carte graphique 2D/3D Voodoo 2000 qui utilise la mémoire vive du PC comme mémoire vidéo, une technique pas forcément payante tant en ce qui concerne les améliorations possibles que les performances. Un *chipset* BX ou i820 sera donc plus adapté à vos besoins. D'une manière générale, prenez garde à ce que la carte mère possède au minimum quatre *slots* PCI et trois emplacements pour la mémoire vive, et aussi qu'elle n'intègre pas de puce faisant office de carte son ou de carte graphique. Ce qui vous bloquerait à jamais toute possibilité d'*upgrade*.

Pas assez rapide

Prenez garde aux PC équipés de cartes graphiques trop anciennes ou dépassées qui vous fermeront la voie des jeux en 3D actuels et à venir.



UNITÉ DE STOCKAGE On trouve de très bons disques durs à moins de 1 000 F.

LE PC IDÉAL À 6 000 F

Processeur
Intel Celeron 400
Performance et petit prix, c'est définitivement le processeur des PC à petit budget
Env. **550 F** - 17/20

Carte mère BX
Les meilleures marques sont Abit, MSI et Asus
Env. **500 F** - 8/20

Mémoire vive
64 Mo représentent le minimum actuel pour faire tourner les jeux sans problème.
Env. **900 F**

Carte graphique
M64 nVidia
Avec des performances proches du TNT 2, le M64 possède un rapport qualité/prix incomparable
600 F - 16/20

Carte son
Carte son Creative Labs Sound Blaster PCI 128. Une carte son PCI qui offre l'EAX et deux sorties stéréo
Env. **200 F** - 16/20.

Disque dur
8 Go Quantum ou IBM de préférence.
Un élément crucial à ne négliger sous aucun prétexte. Évitez les disques durs poussifs
Env. **600 F**

Moniteur
Microscan 5P 17" ADI
Autant profiter des avantages d'un 17 pouces
Env. **1 500 F** - 16/20

CD-ROM 33 X
Lecteur CD-ROM.
Sa qualité n'est pas primordiale dans l'absolu : ceux qui utilisent des CD-R opteront pour une marque
Env. **200 F**

Lecteur disquette
Hélas, toujours indispensable.
Env. **100 F**

Tour
Boîtier ATX Moyen
Ceux des grandes marques sont souvent attrayants.
Env. **250 F**

Clavier
Il devra disposer de 102 touches minimum
Env. **100 F**

Souris
Souris 3 boutons Logitech Pilot Mouse+.
Le troisième bouton, voire la molette, est devenu essentiel dans les jeux.
Env. **90 F**

Total 5 990 F TTC

moins de 6 000 francs

Troisième point à ne négliger sous aucun prétexte, la mémoire vive. Pour jouer à n'importe quel jeu récent (stratégie ou action), un strict minimum de 64 Mo s'impose. Il est même préférable de disposer de 128 Mo, mais les prix ayant doublé à la rentrée, beaucoup des configurations qui étaient proposées à moins de 6 000 F cet été ont augmenté de 1000 F ou sont descendues à 64 Mo. Autre aspect primordial pour le joueur, la carte graphique est un élément essentiel. Et c'est souvent là que les configurations à moins de 6 000 F font défaut. Ceux qui veulent un minimum de performances et de stabilité en 3D éviteront à tout prix les cartes à base de puce Intel i740, SIS, Ati Rage 128 VR et Savage 3D et se tourneront plutôt vers une Savage 4, une Voodoo 3 3000 ou, au mieux, vers une carte à base de M64 de nVidia. En effet, ces dernières disposent d'au moins 16 Mo de mémoire vidéo (32 Mo pour la Savage 4) et intègrent toutes les fonctions 3D actuelles. Dans tous les cas, la carte doit être 2D et 3D, fonctionner sur un *bus* AGP.

Aujourd'hui, aucun joueur ne peut se passer d'une carte 3D véloce et intégrant un minimum de fonctions.

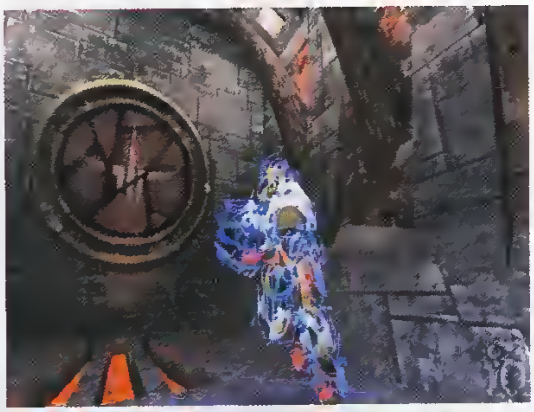
Étudiez tous les éléments

Vous pouvez aussi demander au vendeur quelles sont les librairies 3D supportées par telle ou telle carte, et s'il vous répond Direct 3D et OpenGL, cela signifie d'une part qu'il s'y connaît un minimum, et d'autre part que la carte est adaptée au jeu. Pour continuer la chaîne graphique, l'écran est souvent proposé en option dans les configurations des grands constructeurs. Ainsi, mettez-vous des offres alléchantes affichées en grand dans les rues ou les rayons de supermarchés car souvent, ces prix ne prennent pas en compte le coût de l'écran. De plus, les écrans proposés sont en général des 15 pouces de qualité moyenne. Si vous en avez la possibilité, mieux vaut essayer de trouver un 17 pouces pour quelques centaines de francs supplémentaires, vous n'aurez certes pas une qualité d'image fulgurante mais vous y gagnerez en confort.

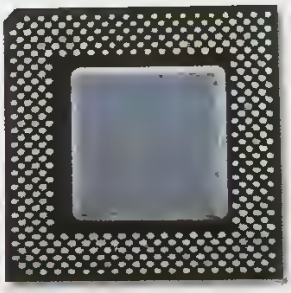
Il ne faut pas non plus oublier le disque dur, puisque c'est sur celui-ci que vous installerez tous vos jeux. Il doit donc être suffisamment volumineux pour pouvoir accueillir les plus gourmands en espace disque sans problème, celui-ci devra donc disposer de 8 Go minimum. Sa vélocité est également un facteur de confort. Si vous n'avez pas beaucoup de mémoire, Windows fera beaucoup appel à votre disque dur pour émuler celle-ci, alors autant qu'il soit rapide.

Assembleur...

Si vous avez le choix de la marque, IBM et Quantum sont des valeurs sûres et il vaudra mieux éviter les marques comme Seagate et Fujitsu. Malheureusement, il est rare de pouvoir choisir la marque de son disque dur, même chez un assembleur, et c'est souvent sur ce point que les configurations proposées pèchent le plus. Enfin, dernier point important pour le joueur, la carte son est elle aussi souvent négligée. On retrouve trop fréquemment des puces intégrées à la carte mère qui tont office de périphériques audio d'une manière très médiocre. Choisissez plutôt une carte PCI comme la SB 128 de Creative Labs qui est très abordable et de bonne qualité. Il faut donc éviter les puces intégrées comme les ESS 16 bits ou PCI 64 d'Ensoniq et opter pour une carte son compatible DirectSound et, si possible, DirectSound 3 D.



QUAKE-LIKE *Fragger* ses amis en toute tranquillité demande un minimum de performances du PC, ainsi qu'une carte graphique récente.



PERFORMANT Le Celeron d'Intel reste la référence pour les PC à petit budget.

Q&R

LES QUESTIONS ESSENTIELLES

à poser au vendeur avant de se lancer

Suis-je obligé de souscrire un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet en particulier ?
Et, si oui, pendant combien de temps ?
Faites alors le calcul du prix de l'abonnement sur la période obligatoire et additionnez-le au prix du PC.

Est-ce que le PC contient au moins 64 Mo de mémoire vive ?
Dans l'affirmative, le PC est suffisamment équipé à ce niveau. Privilégiez cependant 128 Mo.

Combien de *slots* pour la mémoire vive y a-t-il dans le PC ?
Il devrait y en avoir au moins trois.

Combien de *slots* PCI y a-t-il dans le PC ?
Un minimum de quatre est impératif.

La carte son et la carte graphique sont-elles intégrées à la carte mère ?
Une réponse affirmative sera totalement rédhibitoire.

Quel est le type du *chipset* sur la carte mère ?
Il faut que ce soit un BX, ou au pire ZX.

Quels sont la marque, le type et la fréquence recommandés pour le processeur ?
Un Celeron à 400 MHz d'Intel est le meilleur choix du point de vue qualité/prix.

Quels sont la marque et le type de la carte graphique ?
Le nVidia M64 est un met de choix, de même qu'un Savage 4 ou une Voodoo 3 3000.

Quelle est la durée de la garantie ?
Se baser sur un an minimum avec pièces, main d'œuvre et assistance.

Est-ce qu'un mode d'emploi expliquant l'installation du PC est fourni ?
Si non, bon courage !

Est-ce que Windows 98 est fourni avec le PC ?
Si non, exigez-le.

Quels sont les logiciels offerts avec le PC ?
Les assembleurs n'en proposent généralement pas mais les PC de marque sont très souvent bien accompagnés.

LE BON SON PAS CHER Les cartes son 3D deviennent de plus en plus abordables.

L'endroit où l'on achète son PC est un facteur déterminant qui influe directement sur le type de l'ordinateur mais aussi sur les prix qui vous seront proposés. D'une manière générale, et si l'on exclue la vente par correspondance où les prix sont souvent bien au-delà de 6 000 F, il existe deux moyens de se procurer un PC. Le plus courant pour les petits budgets est la grande distribution. En effet, les grandes enseignes comme Auchan, Carrefour ou encore Leclerc proposent dans leurs rayons des PC de marque à des prix très bas qui varient selon les promotions en cours. Ce sont souvent des configurations bas de gamme, voire milieu de gamme, des constructeurs tels Hewlett-Packard, Acer ou Cibox.

... ou grande surface ?

A priori l'achat dans un hypermarché est plutôt sans risque, le SAV et l'assistance technique font partie intégrante de l'offre et les vendeurs sont relativement compétents. De plus, ces PC sont souvent fournis avec une offre logicielle conséquente. Par contre, la composition des configurations est très rigide et le seul choix laissé au client ne dépasse pas celui de la taille du moniteur... Enfin, certaines grandes surfaces proposent ponctuellement des offres de PC à moins de 2 000 F, comme ce fut le cas avec le PC Infonie.

Les PC de grande marque sont souvent accompagnés d'une pléthore de logiciels en général plutôt attrayants.

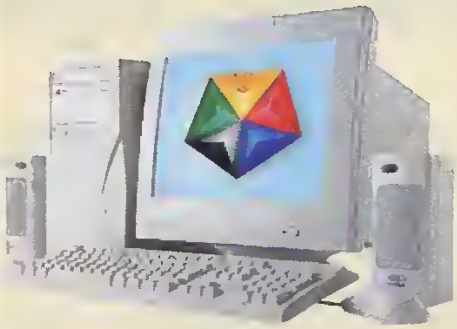
Si cette offre est *a priori* intéressante, il ne faut pas non plus croire à un excès de philanthropisme de la part des constructeurs. Tout d'abord ces configurations ne s'adressent pas du tout aux joueurs et de plus, elles sont sujettes à un abonnement obligatoire pendant une ou deux années à un fournisseur d'accès à Internet. Ce qui au bout de cette période ramène l'addition aux alentours de 5 000 F. Enfin, si vous désirez obtenir une configuration que vous choisirez pièce par pièce, mieux vaut s'adresser à un petit revendeur qui assemble les PC à la demande. Ceux-ci proposent souvent des configurations complètes, installées et montées. Les délais de disponibilité sont d'environ 48 heures et les prix sont similaires à ceux des grandes surfaces. Là, les composants proposés sont en général plus « au goût du jour » que chez les grands constructeurs mais vous perdez l'avantage d'un SAV, d'une garantie et d'une assistance technique sûre. Ainsi, le plus souvent, une fois le PC à la maison, l'utilisateur est laissé à lui même face à sa machine. Celui qui n'y connaît strictement rien aura tout intérêt à essayer de dénicher une configuration potable et suffisamment évolutive dans un hypermarché. Alors que les bidouilleurs ou les débutants confirmés préféreront se tourner vers la solution de l'assembleur, plus souple mais aussi plus risquée.

Bref, il est *a priori* possible de trouver une configuration pour moins de 6 000 F sur laquelle un joueur n'aura pas l'impression d'avoir un boulet de trente tonnes accroché au pied dès qu'il essaie un nouveau jeu. Mais il lui faudra toutefois réaliser certaines concessions, soit sur le choix des éléments s'il se dirige vers la grande distribution, soit sur le SAV et la sûreté de la garantie s'il essaie de dénicher le PC le moins cher possible chez un petit assembleur.

- Philippe Ramelet

Un PC pour 2 000 francs

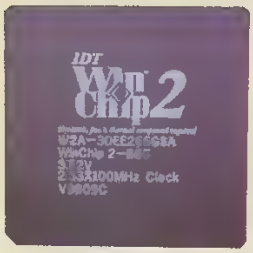
Ne rêvons pas, aucun jeu récent ne tourne correctement sur un PC à moins de 2 000 francs.

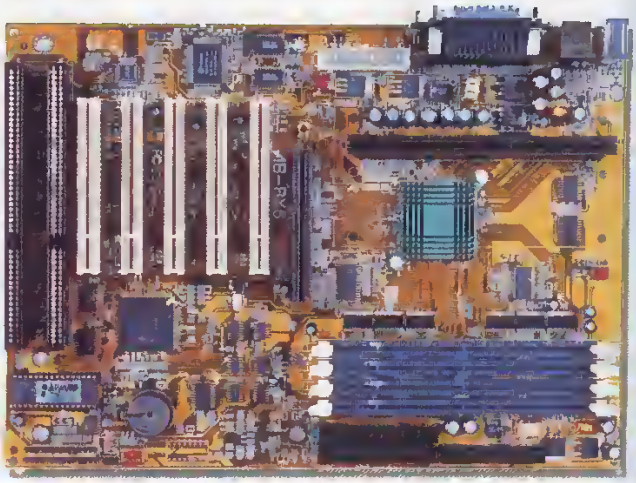


Les offres de PC à très petit budget avec abonnement Internet obligatoire se suivent et se ressemblent presque. Leur seul point commun récurrent : ils sont peu, voire pas du tout, adaptés aux jeux actuels. De plus, que ce soit l'offre Infonie ou celle de Cibox, qui propose un PC à 169 F par mois, vous vous retrouverez avec un PC déja obsolète.

À éviter absolument

Tous les processeurs peu performants en 3D comme le Cyrix M II et le Winchip d'IDT.





NE PAS LÉSINER La carte mère est un élément à ne pas négliger.

Formule Prélèvement

Gen4 PC CD-Rom

Abonnez-vous !

Pas cher !

le numéro revient à 22 F33 au lieu de 42 F

67 F Seulement par trimestre

12 numéros dans l'année

Malin !

Je me mets à l'abri d'une éventuelle augmentation de prix du magazine.

Confortable !

Je reçois tous les mois mon magazine directement chez moi.

Pratique !

Je suis prélevé tous les mois, mon abonnement se termine à tout moment sur simple demande adressée au service des abonnements.

A retourner dûment complété et accompagné d'un relevé d'identité bancaire à
Computec Pressimage - Service Abonnement - 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex

❑ Oui, je souhaite recevoir GEN4 PC tous les mois. Je peux résilier mon abonnement et faire stopper les prélèvements à tout moment sur simple courrier adressé au service des abonnements. **J'autorise la société Computec Pressimage à débiter mon compte bancaire tous les trimestres de la somme de 67 Francs (formule réservée à la France Métropolitaine).**

B128D

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Tél. : ..... Fax. : ..... Date de naissance : ...../...../.....

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENTS

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier, si la situation le permet, tous les prélèvements ordonnés par le créancier désigné ci-dessous. En cas de litige sur un prélèvement, je pourrais en faire suspendre l'exécution par simple demande à l'établissement teneur de mon compte. Je ferai mon affaire de tout différend relatif à ces prélèvements.

N° NATIONAL D'ÉMETTEUR
447330

TITULAIRE DU COMPTE

NOM / Prenom .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

NOM ET ADRESSE DU CRÉANCIER

COMPUTEC PRESSIMAGE
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

DÉSIGNATION DU COMPTE À DÉBITER

code banque | code guichet

numéro du compte | clé RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Date :
Signature :

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN R.I.B, R.I.P ou R.I.C.E

La Force vaincra !

Star Wars Episode One : Racer | Sortez vivant et à la première place !

Piloter à plus de 900 km/h des engins gravitant à un mètre du sol sur des circuits tortueux n'est pas une mince affaire, et arriver premier dans Star Wars Episode One : Racer demandera ruse, précision et réactions éclairs. Il y a 25 circuits en tout, répartis sur quatre championnats. Nous avons décidé de vous guider à travers les 12 premiers. Après, ce sera à vous de jouer !

Pour commencer

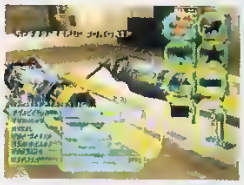
Les modules de course de Racer sont un peu délicats à piloter. Surtout lancé à 900 km/h et ce à un mètre du sol ! Survivre à chaque circuit est déjà difficile, mais finir premier est une sacrée gageure. Mais à force de pratique vous progresserez. Donc n'espérez pas gagner la première fois que vous participerez à une nouvelle course.

Les itinéraires alternatifs

Les pistes que vous allez parcourir à toute vitesse, recèlent des chemins de traverse. En effet, de nombreux circuits ont, au moins, un raccourci caché. En fait, l'expression « autre itinéraire » serait plus adaptée, dans la mesure où ils ne font gagner du temps ou passer devant les pilotes adverses que très rarement. Ces itinéraires alternatifs sont, cependant, utiles pour vous préserver de l'affluence des courses et ils facilitent l'utilisation du turbo.

Choisir votre module de course

Au fur et à mesure que vous progresserez dans le championnat, vous gagnerez de nouveaux vaisseaux et de nouveaux pilotes. Chacun aura des forces et des faiblesses différentes. Vous pourrez changer de pilote pendant le championnat, alors essayez-les tous pour trouver quel module convient le mieux à chaque circuit.



Modifications et réparations

Modifier votre engin est très important, en particulier pour les courses ultérieures. La meilleure façon de jouer est d'avoir les paramètres de victoire mis sur « le vainqueur prend tout » et de continuer à concourir sur les sept premiers circuits jusqu'à ce que vous arriviez premier sur chaque. Ne dépensez pas votre argent pour l'instant, gardez-le plutôt pour le prochain championnat. Il sera alors temps de faire des modifications juste avant de commencer le circuit semi-pro.

FAITES VOS COURSES Vous devrez marchander avec le peu ragoûtant Watto pour améliorer vos modules de course. Même s'il est dur en affaires, vous aurez besoin de lui afin de gagner sur les circuits plus difficiles.

Comme chaque année, fin novembre,
ouverture de la chasse au code "Lara à poil"...

Circuit amateur

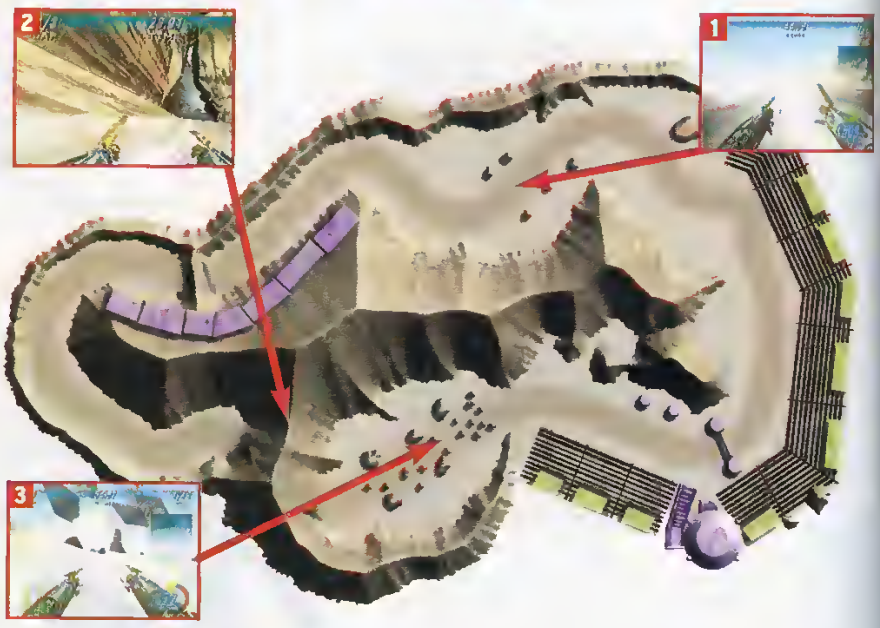
Entraînement de la Boonta - Tatooine

C'est un circuit simple qui permet de prendre en main le module de course. Ne soyez pas trop confiant malgré tout, car un circuit dégagé comme celui-ci est chose rare dans les championnats.

1. Dès le départ, vous pouvez aller à pleine vitesse, et ce tout au long du circuit. Gardez le contrôleur vers l'avant afin d'atteindre la vitesse maximale et enclenchez le turbo quand vous le pouvez. Gardez le turbo aussi longtemps que possible avant la surchauffe.

2. La seule partie ardue du circuit se situe à travers la montagne. L'entrée est simple, mais la sortie est très étroite. Faites pivoter votre module afin de franchir la difficulté sans toucher aux freins.

3. Alors que vous avez franchi en toute sécurité l'étroit passage, vous entrez dans une large zone de sable blanc. Il vaut mieux rester sur la piste que de s'aventurer dans les parties sablonneuses où sont éparpillés des rochers. Vous pouvez passer au travers des petits mais il est préférable d'éviter les plus gros. C'est une bonne section pour activer le turbo, la ligne d'arrivée se situant juste après le dernier virage. ■



La voie express Mon Gazza - Mon Gazza

Le tracé de la voie express Mon Gazza est très simple et les tours sont plaisants et courts, permettant une victoire rapide.

1. Bien que vous puissiez aller à pleine vitesse sur tout le circuit, vous devrez prendre garde aux fines structures sur le milieu de la piste. Il n'y en a que deux, mais si vous ne savez pas où elles se trouvent, vous vous écraserez dessus. En raison de la longueur et de la rapidité du parcours, vous devrez vite vous positionner en tête et le rester. Un accident vous renverra rapidement à l'arrière du peloton.

2. Une fois que vous contrôlerez suffisamment la maniabilité de votre module de course, vous serez capable de parcourir ce circuit à fond, utilisant le turbo dès que vous le pourrez. Ce circuit vous donne aussi l'opportunité de tester la façon dont les modules de course virent. En raison de la largeur du tracé, vous pouvez pratiquer la technique du « tirer et tourner » que vous aurez besoin de maîtriser pour les prochains circuits. À l'approche d'un virage, gardez l'extérieur puis tirez le contrôleur vers vous en diagonale. Cela réduira votre vitesse et donnera plus de contrôle sur le module de course, vous permettant d'effectuer un virage serré puis d'accélérer très tôt. ■

...SI NOUS N'AVONS PAS LE CODE, C'EST QU'IL N'EXISTE PAS.
ET PUIS, QU'EN FERIEZ VOUS ?

GUIDES
ASTUCES
SOLUTIONS
VIES INFINIES
ÉNERGIE INFINIE
ARMES CACHÉES
PLANS EXCLUSIFS
CIRCUITS CACHÉS
NIVEAUX SECRETS
DIALOGUES SECRETS
TOUTES LES ARMES
VOITURES CACHÉES
ÉNIGMES RÉSOLUES
MUNITIONS INFINIES
PERSONNAGES CACHÉS
CODES ACTION REPLAY
SÉLECTION DE NIVEAUX
CINÉMATIQUES CACHÉES
COMBOS ÉTONNANTS
VOITURES PLUS RAPIDES
PERSONNAGES BIZARRES
ETC, ETC...

EXCLU : PAUSE

VOUS ARRÊTEZ LE DÉFILEMENT D'UNE ASTUCE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE # DE VOTRE TÉLÉPHONE, ET VOUS AUREZ TOUT LE TEMPS DE NOTER ! C'EST INDISPENSABLE... ET EXCLUSIVEMENT SUR LE 08366688477 !

8 PUV II

EXCLU : PLANS

DES DIZAINES DE PLANS ET CODES DE JEU, SOUVENT EXCLUSIFS, SONT DISPONIBLES À LA DEMANDE SUR LE **3617 TIPS.** VOUS LES RECEVREZ IMMÉDIATEMENT PAR FAX OU DÈS LE LENDEMAIN PAR COURRIER, SELON VOTRE CHOIX, VIZANT TÈS RAPIDE ET ÉCONOMIQUE. 3617 TIPS !

NOUVEAU !
3615 ARCAD : 08366688477 : VOTRE DEMANDE, PARLE ET VOILÀ ! VOILÀ !

3615 ARCAD
Achète et gagne !

TOMKAT

TIPS®

Astuces/solutions jeux vidéo !

EN QUELQUES DIZAINES DE SECONDES PAR MINITEL OU TÉLÉPHONE, CONSULTEZ NOS MILLIERS D'ASTUCES, SOLUTIONS, PLANS, CODES ACTION REPLAY POUR PRESQUE TOUS LES JEUX, MÊME LES PLUS RÉCENTS ! MISE À JOUR DEUX FOIS PAR SEMAINE.
PC - MAC - CONSOLES (32, 64, 128 bits, PORTABLES...)

08366688477 — Astuces/solutions par TÉLÉPHONE (8477 <-> TIPS)

3617 TIPS — Solutions/plans par FAX ou COURRIER

3615 TIPS — Astuces/solutions par MINITEL

La promenade de Beedo - Ando Prime

Avec la promenade de Beedo les choses vont pas mal se compliquer. Vous aurez du fil à retordre avec ce circuit enneigé, car vous devrez prêter attention aux rochers dangereusement placés, aux plaques de verglas, et aux multiples itinéraires.

1. Une petite astuce, dès le départ, consiste à accélérer droit devant et sauter par le trou au travers de la structure centrale. Ceci vous place en tête des pilotes et vous éviterez l'habituel entassement de début de course. Faites attention cependant, si vous essayez de refaire le saut au second tour, il sera plus dur à réaliser et vous aurez plutôt tendance à le rater qu'autre chose.

2. Une fois le premier tour achevé, l'une des tentes, près de la zone de départ, s'ouvrira. L'entrée est assez étroite et vous aurez besoin d'entraînement pour la franchir à pleine vitesse, néanmoins, c'est un bon raccourci.

3. À mi-chemin du tour, vous allez rencontrer des plaques de verglas embêtantes. Il est très dur de s'empêcher de glisser, mais il s'agit de rester le plus en ligne possible afin de viser la petite sortie au bout. La quatrième plaque de verglas est la plus dangereuse car vous devrez vous diriger vers le trou au milieu des blocs de glace ou les contourner.

4. À l'approche de la montagne vers la fin du tour, vous avez le choix parmi trois routes. La voie la plus rapide est la crête enneigée qui monte sur la gauche et au travers du tunnel à flanc de montagne. ■

La Classique d'Aquilaris - Aquilaris

Aquilaris est balayée par les vents. Autrement dit, les pistes sont loin d'être du billard ! Donc prudence, les tunnels venteux de ce circuit et les obstacles fréquents peuvent sérieusement endommager votre engin.

1. La première zone difficile sur laquelle vous allez tomber se compose d'une série de piliers centraux à négocier dès le départ. Cette zone peut être fatale dans le premier tour, compte tenu de la proximité des autres pilotes.

2. Les tunnels sous-marins peuvent choquer l'œil la première fois que vous y pénétrez. Leur tracé est sinueux et vous pourrez souvent vous retrouver à rebondir de part et d'autre comme une boule de flipper.

3. Par la suite, vous entrerez dans un tunnel avec deux portes métalliques. L'une se ferme et l'autre s'ouvre, mais il est difficile d'anticiper laquelle fait quoi. Il y a une seconde structure identique derrière la première et vous devrez développer des réactions éclairs pour vous faufiler au travers des portes ouvertes.

4. Vers la fin du tour, vous entrerez dans un tunnel. Serrez à droite aussitôt car il y a un obstacle meurtrier sur la gauche.

5. Dans la dernière section du parcours, vous devez effectuer un virage très serré alors que la piste se divise en deux. À l'approche, décidez quel chemin vous allez emprunter puis activez les aérofreins juste avant les chevrons rouges et blancs. ■

ABONNEZ-VOUS !

Offre spéciale lancement !

20F le numéro une fois pour toute au lieu de ~~42~~ !

Pour vous c'est maintenant ou JAMAIS...*

Offre valable jusqu'au 5 décembre 1999. Au delà de cette limite cela sera beaucoup plus cher !

Offre Spéciale lancement GEN4 PC

❒ **OUI**, je profite de votre offre spéciale lancement pour m'abonner à GEN4 PC sur une période d'un an (12 numéros à recevoir). J'ai bien noté que chaque numéro me reviendra exceptionnellement à 20 F au lieu de 42 F et pas un sou de plus !

❒ Je paie dès maintenant 240 F (étr. & Dom-Tom 360 F)

par : ❒ chèque bancaire ou postal à l'ordre de Computec Pressimage ❒ mandat postal

❒ carte bancaire n° : ____ ____ ____ ____ expire fin : ____

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

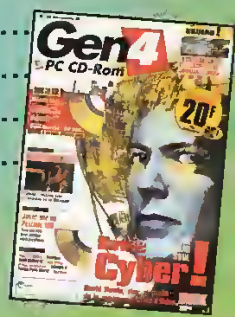
Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Date : .../.../... Signature obligatoire :

Date de naissance : .../.../...

B128A



Les données ci dessus étant traitées informatiquement, le droit d'accès et de rectification prévu par la loi du 06/01/78 peut s'exercer auprès de notre service abonnement. Vous pouvez vous opposer à ce que ces données soient cédées ultérieurement en nous le précisant par écrit

Malastare 100 - Malastare

Comme sur la voie express Mon Gazza, vous pouvez pousser votre module de course à ses limites sur ce circuit, en raison des longues lignes droites. Il y a quelques virages serrés sur lesquels vous devrez freiner, mais, à part cela, c'est un circuit assez facile.

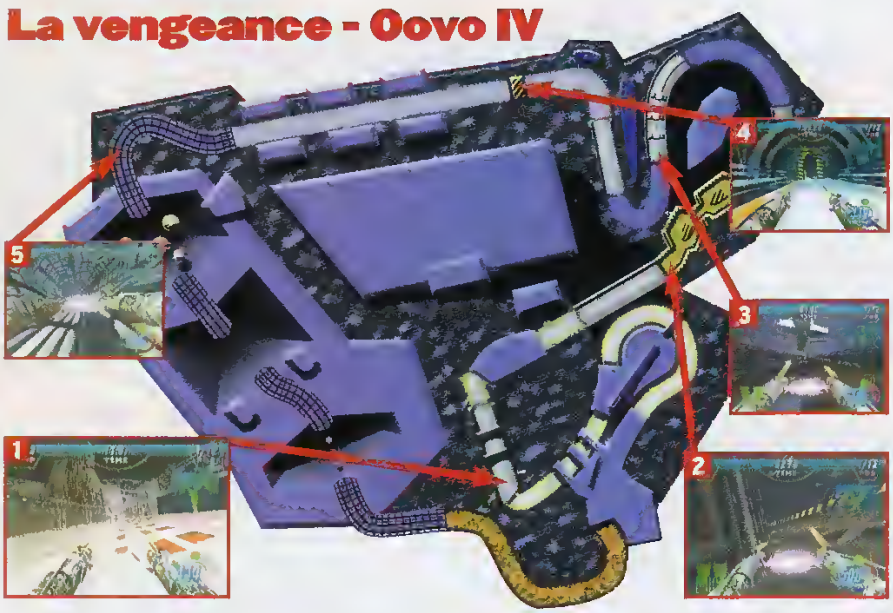
1. Prenez garde au grand rocher fin au centre du circuit juste avant le marais. Il est dur à voir, donc restez à droite à l'approche du premier virage.

2. Le marais peut être un peu déroutant, étant donné la brume luminescente qui s'en dégage. Il est difficile de voir l'autre bout du circuit et vous devrez vous diriger vers les deux petites lumières visibles au loin. Passez entre celles-ci et vous vous retrouverez la piste principale.

3. Juste après la mi-parcours, vous trouverez un raccourci sur le côté droit du circuit. Il est difficilement remarquable car, à la base, c'est un monticule de terre.

4. Il y a un grand saut à effectuer vers la fin du tour. Enclenchez le turbo à l'approche du gouffre puis tirez le contrôleur vers l'arrière lorsque vous planez au-dessus afin d'atterrir sur la section de circuit en face. Cela demandera beaucoup de pratique. ■

La vengeance - Oovo IV



Les affaires se gâtent avec ce circuit difficile. Il n'y a pas moyen d'utiliser le turbo et le circuit alterne entre portions larges et étroites. Pas facile de s'en sortir sans dommages !

1. Après la première courbe du départ, le virage suivant est très serré et amène à une section étroite du circuit. Le virage est très difficile à voir, mais avec la pratique, vous serez capable de le prendre instinctivement. Ce virage peut faire la différence à l'arrivée !

2. De nombreux tunnels sur ce circuit vous plongent dans l'obscurité et il est ardu de suivre la piste. La section la plus dangereuse est celle qui mène à deux structures centrales sur lesquelles vous pouvez facilement vous écraser si vous n'êtes pas averti.

3. Faites attention aux trois énormes ventilateurs dans la partie suivante du circuit. Ils peuvent sembler inoffensifs, mais détrompez-vous. Vous devrez manœuvrer entre les pales tournoyantes. Avec de l'entraînement, vous deviendrez capable de traverser ce passage sans toucher aux aérofreins.

4. Passé le virage en épingle, vous serez confronté à un autre danger, et vous aurez besoin de chance pour survivre. À la base, c'est un orifice rectangulaire suffisamment large pour passer votre module de course. Le problème est qu'il pivote entre position verticale et horizontale. Il est impossible de juger s'il va pivoter ou non à votre approche. La meilleure tactique est de foncer tête la première au travers.

5. Les tunnels antigravitationnels perturbent un peu la première fois, mais vous devrez manœuvrer au travers de cette zone remplie d'astéroïdes, puis passer le laser rose (attention ! Assurez-vous bien de ne pas le toucher), et enfin contourner les trois pylônes. Encore une fois, comme pour toute zone difficile du jeu, l'expérience viendra avec la pratique. ■

Offrez vous les meilleurs produits :

3617 SETH*AX

5,57F/ mn

Sans chèque, ni CB*

Hardware PC

Consoles

Indiquez vos coordonnées
Nous faisons le reste

PC de Poche

Films DVD

Sur simple demande notre catalogue CDRom

- + de 5000 produits référencés
- CDRom Jeux, Utilitaires...
- Hardware PC
- PlayStation, Dreamcast, N 64 & Game Boy
- CDRom Charme
- Films DVD
- Home Cinéma
- Téléphonie...

Téléphonie

LA CONSOLE 128-BIT

Livraison En 24H Chrono**

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

A expédier à New Soft
24B, Avenue de Ferrière
59131 ROUSIES

OUI je désire recevoir votre catalogue sur CDRom, & je participe aux frais de port pour seulement 15F.

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CP ..... VILLE .....

Ci-joint mon règlement par : Chèque, Carte Bleue ou Mandat

CB ____/____/____/____ Exp : __/__

Tél : 03 27 65 19 78 - Fax : 03 27 65 23 26 Siret 399 259 365 00027 Apt 526B

*La durée de connexion varie selon les produits ** Dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs New Soft se réserve le droit de supprimer certains produits de son catalogue Illustrations non contractuelles

Les mines d'épice - Mon Gazza

Le second circuit de Mon Gazza est un peu plus dur que le premier. Le parcours est sombre, ce qui rend difficile le repérage des trajectoires, spécialement lorsque plusieurs itinéraires s'offrent à vous.

1. La première chose à laquelle vous devrez prendre garde est l'embranchement qui divise le parcours en deux. Cette section proche du départ est la seule réelle chance que vous ayez de vous placer en bonne position et de tenir les autres pilotes à distance. Attention au terre-plein central !

2. À l'entrée de la zone minière, vous aurez besoin de choisir la route qui siéra le mieux à votre engin. Cela vous demandera un peu de pratique.

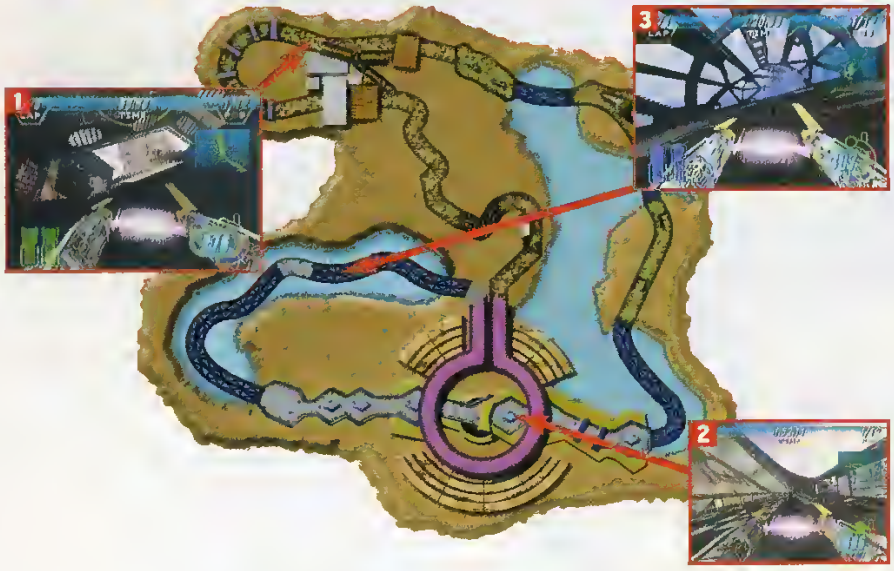
3. À la sortie de la première zone minière, vous arriverez presque immédiatement à une fourche à trois branches. La portion centrale est l'option la plus sûre. Le virage suivant est assez serré, il se peut donc que vous touchiez aux aérotreins.

4. Une autre zone difficile de ce circuit des mines d'épice se compose d'une série de barrières anguleuses, qui, si vous n'êtes pas prudent, vous enverront rebondir de part et d'autre de la zone. Ce n'est pas l'effet recherché lorsque l'on est talonné par d'autres concurrents.

5. À la fin du circuit, vous arriverez à une dernière fourche. Celle-ci mène à deux tunnels entrelacés. Celui de gauche est plus court, mais possède des courbes plus serrées que celui de droite. Ici encore, votre choix sera déterminé par les caractéristiques de votre engin. ■

Circuits semi-pro

La cité engloutie - Aquilaris



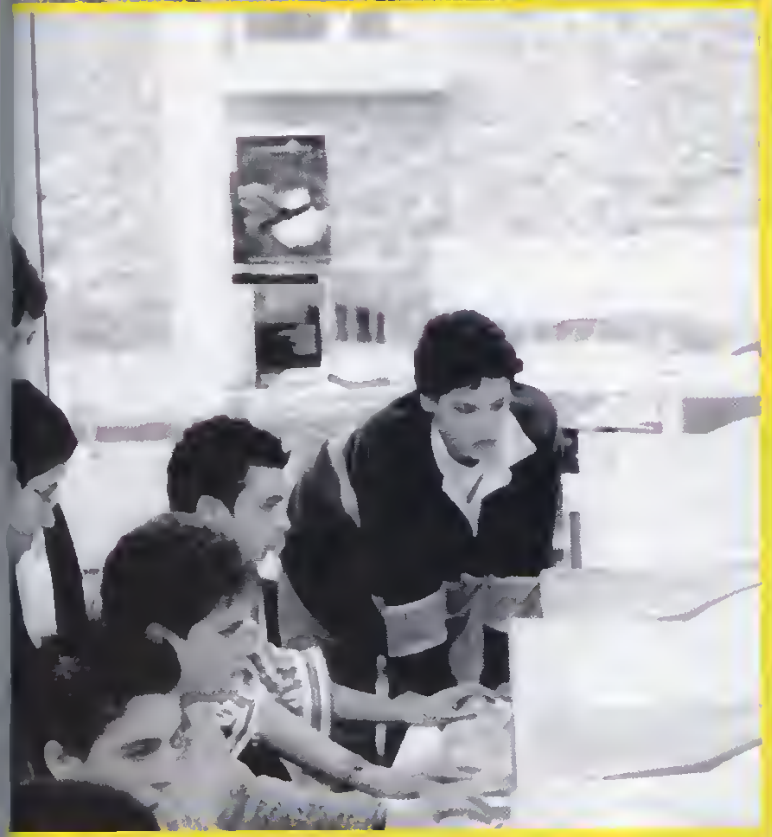
La première moitié de ce tracé est identique à la Classique d'Aquilaris du circuit amateur. Ce circuit dispose, cependant, d'une extension rajoutée à la fin, difficile à maîtriser. Encore une fois, la parfaite connaissance de cette difficulté vous ménera à la victoire !

1. L'ouverture du circuit est la même que la Classique d'Aquilaris. La distinction débute lors de l'entrée dans la zone minière. Il y a un petit raccourci bien utile qui permet d'éviter un long virage. Gardez l'œil sur un tube métallique rouillé dans la partie gauche de la piste. Si vous parvenez à emprunter ce raccourci, vous couperez une large section du circuit.

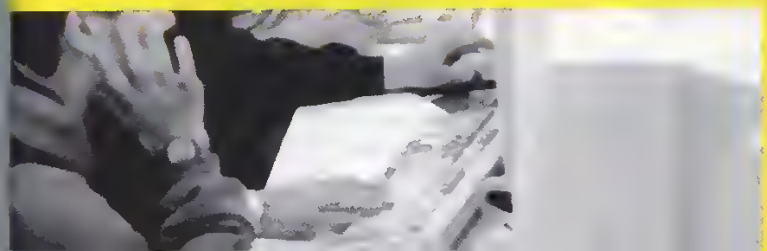
2. Alors que vous sortez de la zone minière, vous vous retrouvez à faire le tour de la portion de départ du circuit original. Cette longue section circulaire est assez étroite et, si vous êtes entouré des autres pilotes, attendez-vous à être chahuté tout du long.

3. Avant de rejoindre la partie de la Classique déjà parcourue, vous aurez à négocier deux tunnels sinueux. Tant que vous avez le champ libre, vous pouvez les prendre à pleine vitesse ; mais un choc peut vous envoyer rebondir de part et d'autre de cette zone, donc restez bien au milieu de la piste. ■

ILS SONT 32 !



L NE DOIT EN RESTER QU'UN



32 PC EN RÉSEAUX !

TETR@NET VOUS ANNONCE L'OUVERTURE DE LA SALLE DE JEUX EN RÉSEAU DE PARIS :

129 RUE DE LA POMPE
75016 PARIS
TEL : 01 47 04 33 00

1/2 H Offerte
sur présentation de ce magazine

Gratuit pour le N°1 du classement TETR@NET

TETR@NET

WWW.TETRANET.FR
REVENDEUR CIBOX

23 RUE VIETE PARIS 17 TEL : 01 47 04 33 00
50 BVLD MURAT PARIS 16 TEL : 01 47 04 33 00

La gorge des vents - Ando Prime

La gorge des vents est très similaire à la Promenade de Beedo, mais possède de nombreux obstacles et itinéraires alternatifs.

1. Vous devriez vous rappeler ceci de la Promenade de Beedo. Le raccourci est identique et vous aurez toujours à attendre le second tour pour pouvoir le prendre.

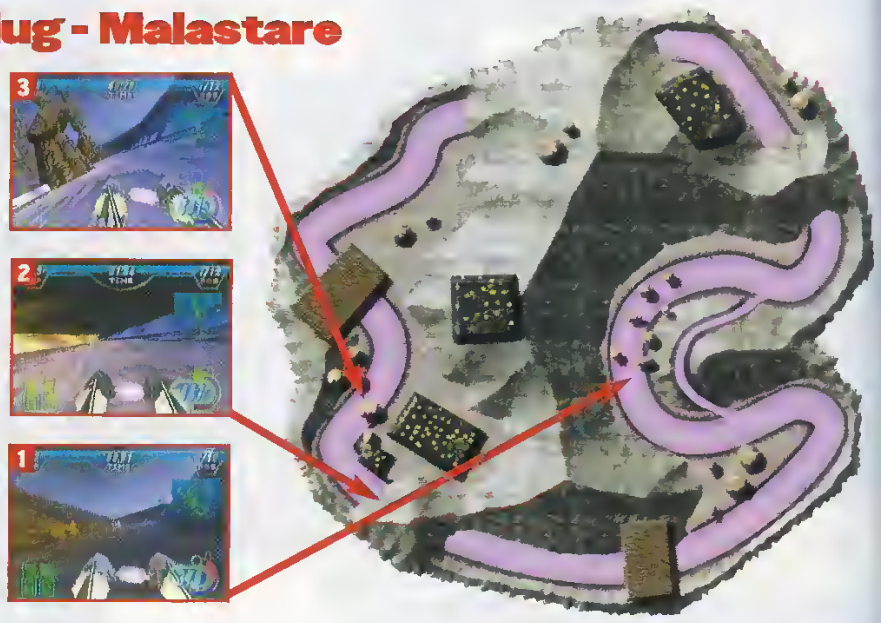
2. Dans le premier tour, ou si vous ne prenez pas le raccourci dans les deuxième et troisième tours, vous entrerez dans une caverne et ferez face à un embranchement. Se diriger vers la partie en descente à gauche constitue un bon raccourci qui coupera une large section du circuit.

3. Il y a un grand saut à effectuer après le temple. Enclencher le turbo et planer est la meilleure tactique pour éviter de percuter violemment le sol et d'endommager votre module de course. Mais ne planez pas trop longtemps ou vous tomberez dans le gouffre devant vous.

4. Lorsque vous serez sur la plaque de verglas après le saut, vous devrez manœuvrer prudemment au centre de la rampe métallique. Le plus rapide et plus dangereux chemin est celui au centre. Il n'est pas facile, en raison des deux étroits passages dans le mur qui nécessitent que vous pivotiez votre engin. Il est plus simple de prendre le couloir sur la droite. Celui-ci est très étroit mais, en manœuvrant adroitement, vous pourrez utiliser cinq fois votre turbo afin de rattraper le temps perdu.

5. La section finale du circuit comporte un slalom entre des obstacles rocailleux. Il est à espérer que votre module de course possède un bon maniement. ■

Le derby des dug - Malastare



Sur ce circuit, vous pouvez pousser votre module de course dans ses derniers retranchements. Il y a cependant quelques virages dangereux, donc soyez prudent.

1. Juste après le premier virage, vous arriverez sur le seul raccourci du circuit. Il est assez difficile à remarquer car il se confond avec le flanc de montagne, mais vous devriez l'utiliser car il fait l'économie d'un virage plutôt long.

2. La première caverne dans laquelle vous pénétrerez vous prendra par surprise. Elle est trompeusement étroite, donc serrez à gauche à son approche et procédez avec précaution au travers. Il fait sombre à l'intérieur, ce qui rend le circuit un peu dur à repérer, et vous devez vous attendre à subir quelques dommages quand il y a d'autres pilotes avec vous.

3. En sortant de l'étroit tunnel, la seule autre difficulté à laquelle vous devrez faire face est un rocher saillant sur la partie gauche de la piste. Il peut être assez difficile à éviter car il apparaît brusquement après un virage, mais une fois son emplacement connu, anticipez et virez en conséquence. ■

Une sélection de Hors-séries Jeux PC indispensables

Commandez les vite !

PRIX : 49 F

Spécial Football
l'actualité des jeux micro et la sélection des meilleurs sites Internet consacrés à la coupe du monde.
En cadeau, Action soccer, un grand jeu de football pour votre PC

PRIX : 49 F

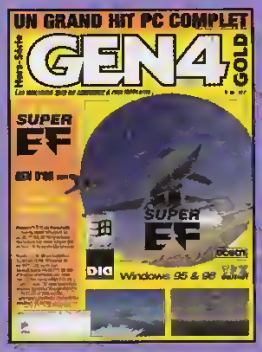
Spécial Tennis
En cadeau, Rolland Garros, le meilleur jeu de tennis pour votre PC

CDS3 PRIX : 49 F

Spécial simulation sportive
Le meilleur de la simulation sportive sur PC.
Toutes les nouveautés football, motocross, F1, rallye, golf...
En cadeau, Decathlon, un grand jeu d'athlétisme complet.

GENHS8 PRIX : 59 F

3 grands jeux complets pour un prix dérisoire :
-Une poupée pleine aux as
-Captain Quazar
-Chaos overlord.
Jeux de rôle, d'aventure et de stratégie pour varier vos moments de détente.



GENHS9 PRIX : 59 F

Les meilleurs jeux du commerce
Un grand Hit PC complet super FF 2000. La référence des simulations de vol, ce jeu a obtenu le Gen 4 d'or.

PRIX : 59 F

Les meilleurs jeux du commerce à prix massacré.
Barrage, le hit d'activision à prix modique :
-De l'action explosive
-Des mondes 3D ultra-réalistes
-Mode multi joueur LAN, modem et Internet.

GENHS4 PRIX : 49 F

Spécial Sierra
Collector avec 3 jeux PC complets : Cart Racing, Red Baron, Silent Thunder.

PRIX : 42 F

Spécial cinéma
Toutes les stars de l'été.
Tous les films de l'été US.
Les avants-premières des blockbusters de la rentrée.
Un dossier spécial " Star Wars " + 2 CD-Rom dont un CD "Star Wars" et une collection fantastique de fonds d'écran, économiseurs d'écran.

GPCSHAHS2 PRIX : 42 F

Spécial Sharewares Et freewares
400 logiciels PC dont plus de 350 en français. Les meilleurs logiciels francophones pour la maison et les loisirs, l'enseignement et l'éducation, le bureau et l'entretien de son PC, le jeu seul ou entre amis.

PRIX : 45 F

Spécial Sharewares Et freewares
Les 400 meilleurs jeux du moment enfin réunis.
La selection idéale pour se détendre à très bas prix : stratégie - arcade simulation - casino.

Remplissez vite le coupon ci-dessous

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

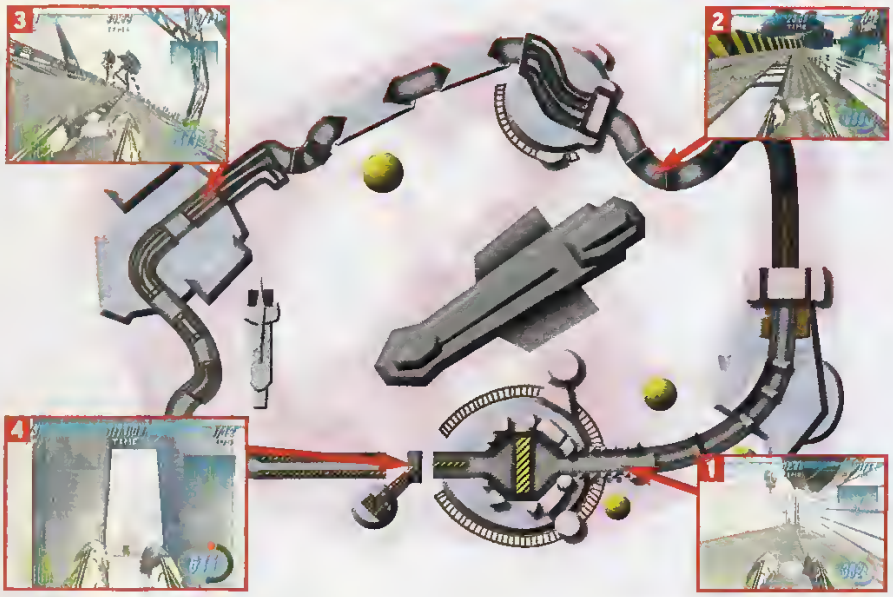
B128

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
.....
Code Postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....
Tél : .....
Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Pressimage
❑ carte bancaire n° : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
expire fin : ...../.....
Date et signature : .../.../1999

Bon de commande

Référence	Nbre d'exemplaires	Prix unitaire	Total
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
		x ..... F*	= F
Total anciens numéros TTC		*Rajoutez 10 F de frais de port par revue	= F

La cavale du ferrailleur - Ord Ibanna



Si vous pilotez un module de course avec une excellente manœuvrabilité, poussez-le à sa limite sur ce circuit. Il y a quelques portions délicates, mais si vous partez en tête, vous ne devriez pas avoir trop de mal à gagner.

1. Le seul réel danger du circuit sont ses sections étroites. Avec un peu de pratique, vous pourrez les prendre à pleine vitesse avec juste quelques ajustements de trajectoire afin de rester au centre de la piste. Ces sections étroites peuvent être fatales si les autres pilotes vous entourent.

2. Après la première section de circuit étroite, vous plongerez dans un couloir cylindrique. C'est une bonne occasion pour enclencher un ou deux turbos, mais attention, si vous sortez du couloir trop rapidement, vous finirez votre course droit dans le mur au virage suivant. Cela vous pulvérisera certainement, donc activez les aérofreins dès que vous sortez du couloir.

3. Après le couloir, vous serez sur une autre section du circuit qui permet d'utiliser le turbo. Cela dit, faites quand même attention au virage à angle droit, droit devant.

4. En entrant dans la dernière ligne droite, vous aurez à faire un saut. Restez au centre du circuit et enclenchez votre turbo. Vous devrez passer au travers d'une brèche dans un bloc métallique suspendu par une grue. Tant que vous resterez au milieu de la piste, vous franchirez sain et sauf la ligne d'arrivée. ■

Le défi de Zugga - Mon Gazza

Ce circuit sur Mon Gazza est très similaire à celui des mines d'épice du championnat précédent. Mais ne vous y fiez pas, il y a quelques portions difficiles lorsque le circuit se divise.

1. Alors que vous quittez la cité de départ, vous vous retrouvez dans les sables rouges de la zone minière. Attention aux trois énormes foreuses qui se déplacent. La façon la plus simple de les éviter est de passer en dessous (entre leurs chenilles géantes).

2. Juste après la quatrième foreuse, vous foncerez vers un large embranchement du circuit. Les sections gauche et droite de la fourche sont de même longueur, donc dirigez-vous pleins gaz vers celle qui vous convient le mieux.

3. Comme pour les mines d'épice, vous entrerez ensuite dans un méandre de tunnels. Deux chemins se présentent à vous : celui de droite est plus court, mais plus sinueux ; celui de gauche est plus long, mais plus facile à négocier. Votre choix est fonction du module de course que vous pilotez.

4. À la sortie des tunnels sinueux, vous enchaînerez sur un autre tunnel aux courbes délicates. Vous serez susceptible d'utiliser les aérofreins.

5. À la sortie du tunnel, il sera nécessaire de rester au centre de la piste et d'accroître le niveau de turbo. Un saut vous attend droit devant et vous devrez utiliser votre turbo pour le réaliser. ■

PC FUN

PRENEZ VOS LOISIRS AU SÉRIEUX...

Toute l'actualité du hardware, de la création et des loisirs pour PC

Cartes TV, 3D, vidéo, montage : le comparatif du millénaire !

PC FUN — NOVEMBRE 1999 — PRENEZ VOS LOISIRS AU SÉRIEUX

Nouvelles cartes 3D

Sacrilège !

Le chip 3D détrône **le Pentium**

nVidia GeForce 256 :

60 images/seconde avec n'importe quel PC

Test exclusif des premières cartes

Dossier

Le Cyberpunk dans les jeux vidéo

System Shock 2, The Nomad Soul et aussi Drakan, Homeworld, Fly...

Création

Créez votre site Internet

EXCLUSIF MISE À JOUR DU BIOS POUR PASSER L'AN 2000

•Cartes 3D
des tests exclusifs sur les nouvelles cartes 3D

•Création
Un dossier complet pour créer votre site Internet

•Jeux
Le cyberpunk dans les jeux vidéo : System shock 2, Drakan, The nomad Soul

+ 2 CD-Rom pleins à craquer !!!

N°56 en kiosque le 10 novembre !

Pour recevoir PC FUN N°55 directement chez vous :
Remplissez et retournez-nous ce coupon a l'adresse suivante :
Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville
BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

Magazine	Qté	Prix Unitaire	Port	Total
Fun55		42 F	10 F	

B128

Nom ..... Prenom .....
Adresse .....
..... Tél .....
Code Postal ..... Ville .....
Je regle par ❑ chèque a l'ordre de Pressimage
❑ carte bancaire n° ____ ____ ____ ____
expire fin .. /
Date et signature .. / /1999

Prix identiques pour la France et l'etranger !

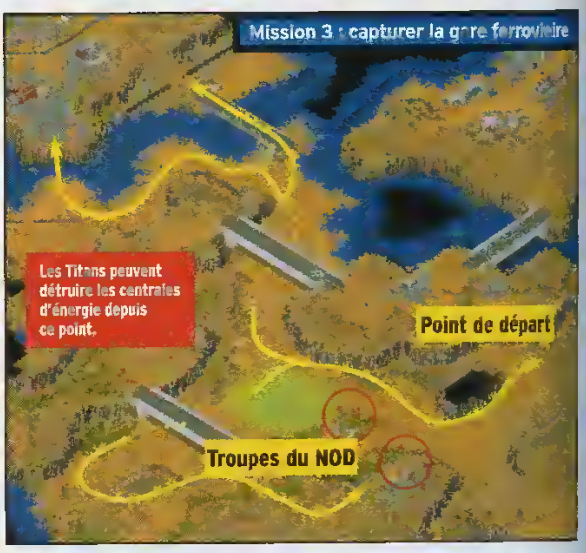
Jet Privé

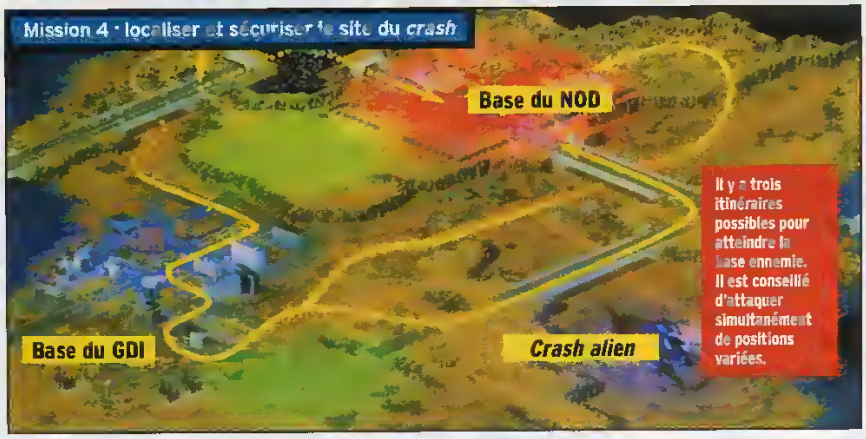
(...)

Command & Conquer
SOLEIL DE TIBERIUM

GUIDE DES MISSIONS GDI

REPÉREZ VOTRE ITINÉRAIRE Nos cartes de mission vous aideront à balayer les forces du NOD.





MÉMENTO DES UNITÉS GDI

INFANTERIE LÉGÈRE
Ces soldats peu coûteux et efficaces, peuvent détruire la plupart des véhicules. Aidez-les de médecins.

DISCOBOLES
Très efficaces contre les véhicules, les grenadiers et les bâtiments. Attention, ils infligent des dommages aux alliés comme aux ennemis.

Des combats épiques face à des prédateurs plus vrais que nature.

(...)

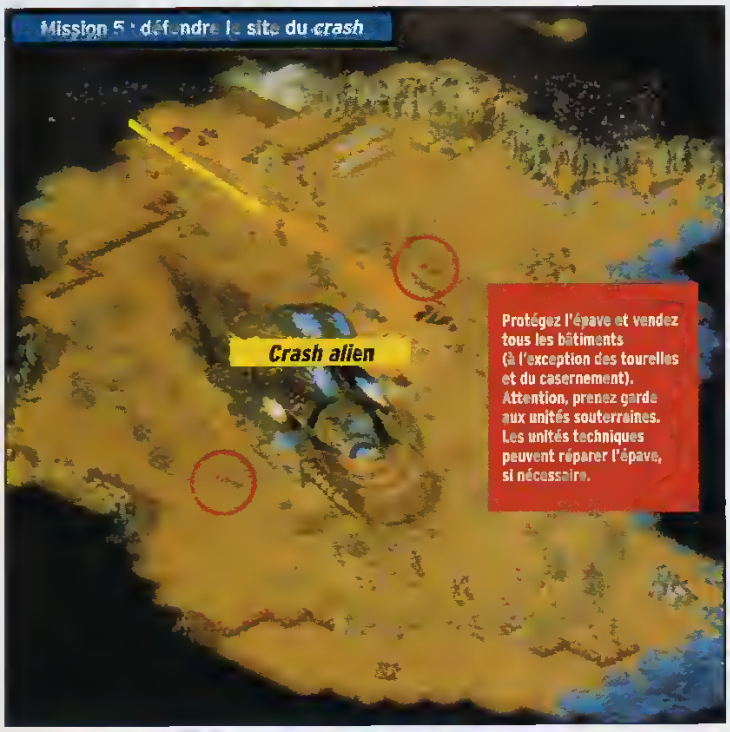
Préparez-vous aux plus effroyables rencontres

Une stratégie au plus haut niveau.

Jusqu'à 400 fourmis à gérer en temps réel

La plus grande épopée de tous les temps se joue à vos pieds.
A la tête d'une fourmilière, vous mènerez le plus noble des combats pour la survie et le développement de votre espèce, plongerez dans un monde stupéfiant où vous y rend une autre dimension.
Images de synthèse, moteur 3D en temps réel, intelligence artificielle donnent vie à ce monde grouillant où il faudra faire preuve d'ingéniosité et de persévérance pour atteindre l'ultime étape..
la rencontre avec l'Homme.

PC CD ROM



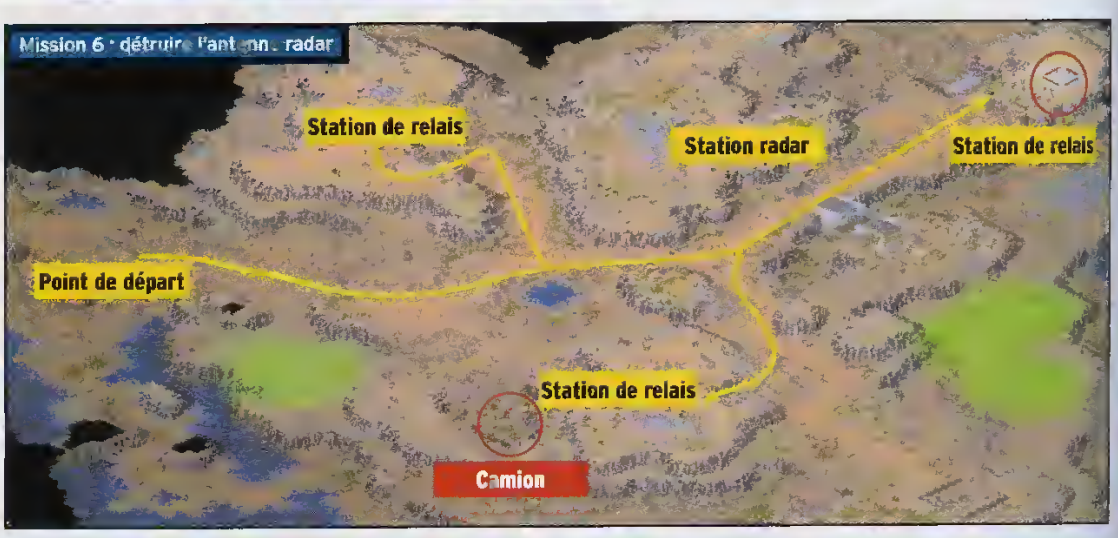
INFANTERIE VOLANTE
pouvant atteindre les zones de combat rapidement, ces guerriers constituent également d'excellents éclaireurs.

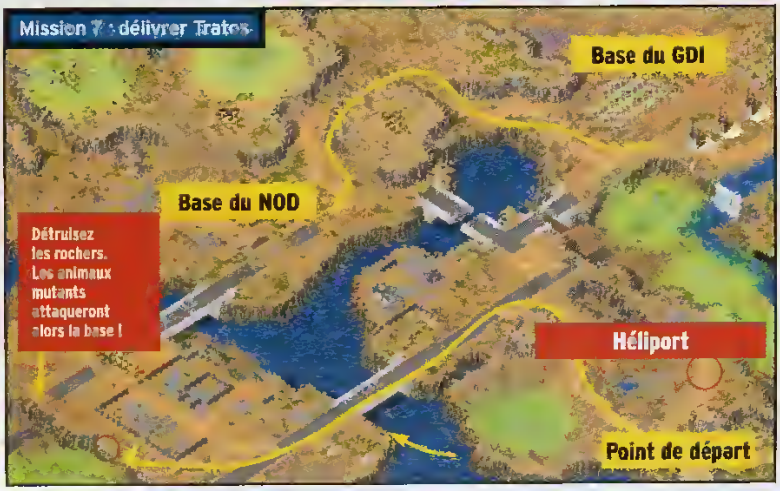
UNITÉS TECHNIQUES
Ces gars représentent l'épine dorsale des forces de tout joueur vicieux. Vous pouvez prendre le contrôle d'un bâtiment ennemi avec une seule de ces unités.

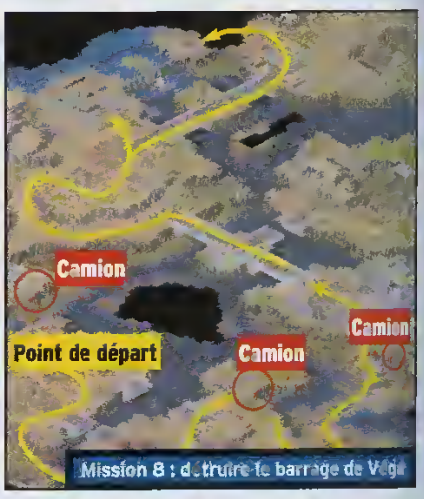
LYCAON
Idéal pour effectuer des patrouilles autant que pour combattre dans de petites escarmouches.

VBT AMPHIBIE
Envoyez vos troupes à travers terre et mer. Que demander de plus ?

TITANS
L'équivalent du tank moyen dans Command & Conquer, premier du nom. Construisez-en autant que vous pouvez. Ils peuvent non seulement réduire en cendres les ennemis mais aussi les écraser. Cool !







LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DÉBARQUENT CHEZ MICROMANIA !

Tendez l'oreille sur l'émission fun attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et GAGNEZ 10 JEUX d'un seul coup et d'un seul !!

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !

De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5 % de remise sur des prix canon !*

L'Internet GRATUIT* Liberty

Venez chercher votre CD-Rom d'accès GRATUIT* à Internet dans votre Micromania et découvrez le site sur www.micromania.fr

MICROMANIA : partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tous les vendredis, mercredis, samedis et dimanches.

NOUVEAUTÉ

THE NOMAD SOUL

Mêlant aventure, action, combat et jeu de rôle, The Nomad Soul vous plonge dans un univers de science-fiction en 3D réaliste et détaillé.

NOUVEAUTÉ

RALLY 2000

Du réalisme à vous couper le souffle. Affrontez les meilleurs champions de rallye et ne sortez pas de la route !

LES MICROMANIA

NOUVEAU

[illegible]

PARIS

[illegible]

RÉGION PARISIENNE

[illegible]

PROVINCE

[illegible]

Mission 9 : détruire la base de Véga

Point de départ

Base du GDI

Base du NOD

Mission 10 : reprendre le contrôle de la base d'Hammerfest

Campement du NOD

Base d'Hammerfest

Centrales nucléaires

Campement du NOD

Obélisque

Base du NOD

AÉROGLISSEUR LRM
Unité de défense polyvalente qui frappe unités aériennes comme terrestres.

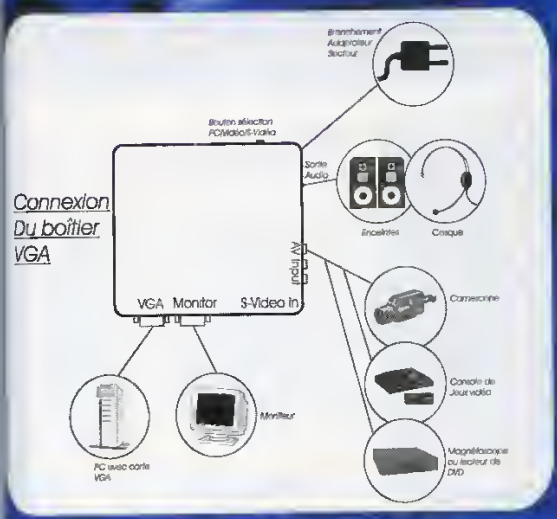
DÉSINTÉGRATEUR
Voici un tank très puissant. Il est aussi meurtrier contre l'infanterie que les véhicules ennemis et fait une très bonne unité de défense. Prenez garde car il inflige des dommages à toute unité prise sous son feu, amie ou ennemie.

MAMMOUTH MARK II
Extrêmement efficace mais coûteux. Lâchez le derrière les lignes ennemies avec vos porteurs ORCA et admirez le travail.

LA V-BOX :
LE CHAINON MANQUANT

PC
PLAYSTATION™
NINTENDO 64™
DREAMCAST™
CAMESCOPE
MAGNETOSCOPE
LECTEUR DVD
Chaîne HI-
CASQUE

Connectez à votre console de jeux favorite, un magnétoscope, un camescope, un lecteur DVD à votre PC.



LE MEILLEUR DU PC AU SERVICE DE VOTRE CONSOLE

Conservez les qualités du jeu sur console en les optimisant grâce à la technologie PC (carte vidéo et carte son)

*Facile d' utilisation

*Passez de la console au PC par simple clic

*Jouez avec des images d' une définition de 24 bits soit 16,7 millions de couleurs.

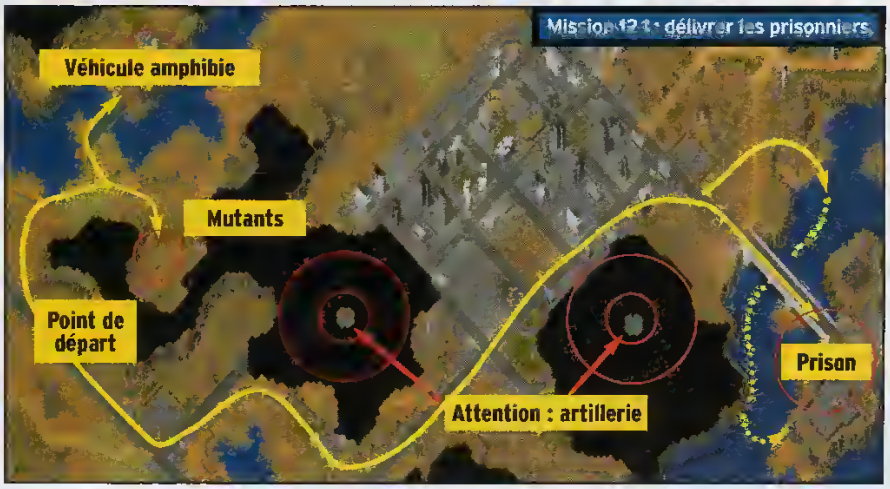
PLAYSTATION est une marque déposée par SONY
NINTENDO 64 est une marque déposée par NINTENDO

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-Fax: 03 20 90 72 34

Point de départ

Gare

Train de cristaux



RADAR MOBILE
Il détecte les mouvements ennemis, autant à la surface qu'en sous-sol, même en terrain non découvert. Idéal comme système d'alarme d'avant-poste.

LES ORCAS
Il y a plusieurs types d'ORCAS, chacun d'eux est extrêmement efficace.

LES MONDES NE SE SONT PAS FAITS EN UN JOUR

MANKIND 1.5 OPTIMISED VERSION

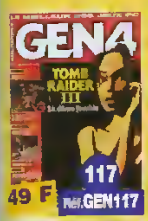
MANKIND 1.5

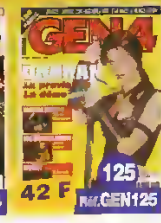
ONLINE
REALTIME STRATEGY
MASSIVELY MULTIPLAYER

WWW.MANKIND.NET

Commandez les anciens numéros de Génération 4

COMPLÉTEZ VITE VOTRE COLLECTION !





Bon de commande

Bon de commande à retourner, accompagné de votre règlement à :
Pressimage - Service commande anciens numéros
2 impasse Boudeville
BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1

Bon de commande

Référence	Qté	Prix	total
N°-			
N°-			
N°-			
N°-			
N°-			
N°-			
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC			

Merci de me faire parvenir ma commande a l'adresse suivante

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

❑ carte bancaire n° : ❙❙❙❙ ❙❙❙❙ ❙❙❙❙ ❙❙❙❙

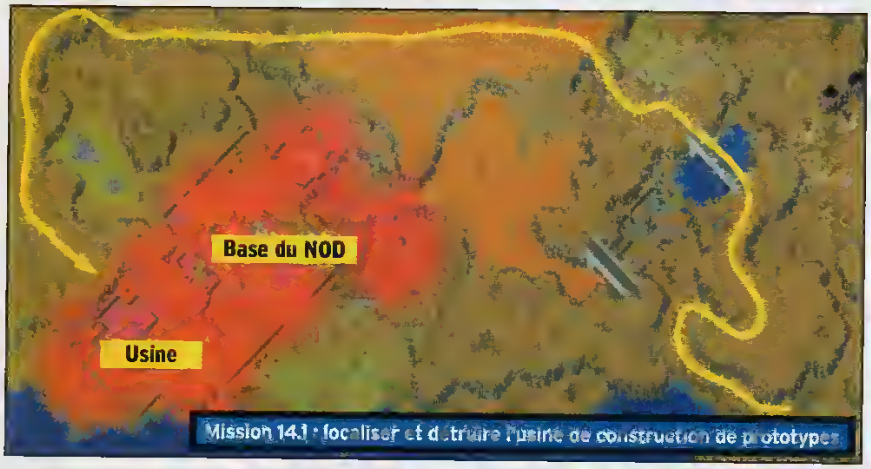
expire fin : .../...

Date et signature : .../.../1999

B128

Mission 12.2 : détruire la gare de ravitaillement en armes chimiques

Ravitaillement
Base du NOD
Base du NOD
Missiles
Ravitaillement
Point de départ



Mission 14.1 : localiser et détruire l'usine de construction de prototypes

STRATÉGIE GDI

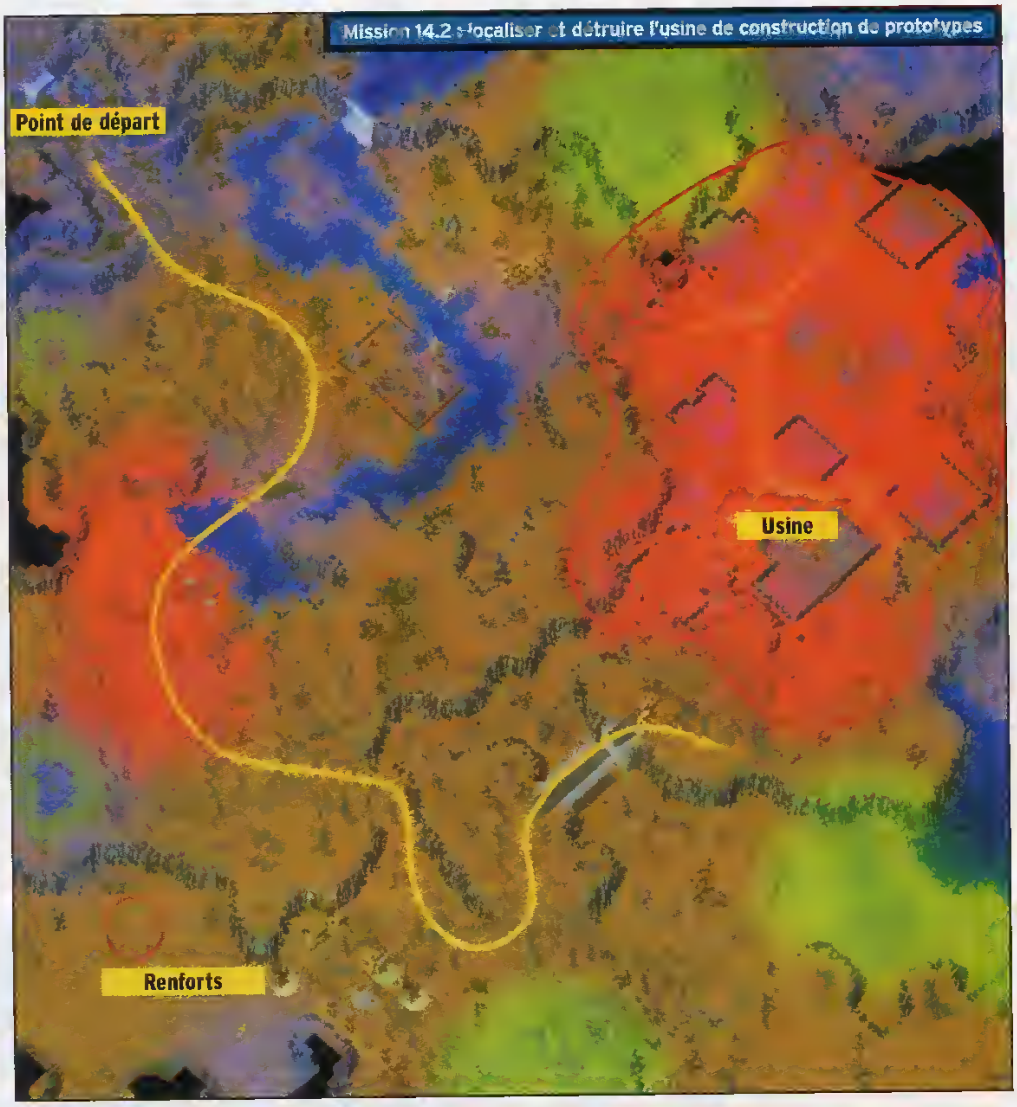
PRENEZ GARDE AU « FEU AMI »

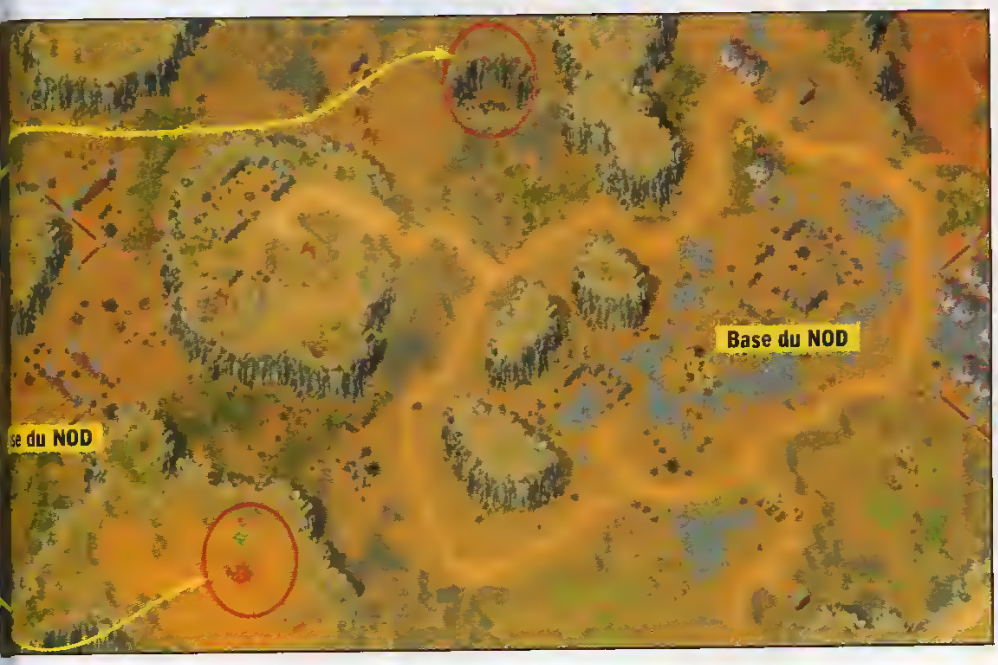
Faites attention où vous placez vos troupes car, au final, il se pourrait que vous détruisiez plus de vos hommes que d'adversaires. Les discoboles (et les unités lance-flammes chez le NOD) sont les pires fautifs.

Afin d'éviter trop de dommages venant des tirs amis, éparpillez vos troupes et essayez de garder les différents types d'infanterie dans des escouades distinctes. Il en est de même en ce qui concerne les véhicules comme le désintégrateur (ou les tanks lance-flammes chez le NOD). Essayez de leur adjoindre des médecins.

Mission 14.1 : détruire le site de missiles chimiques

FORTIFIEZ VOTRE BASE
Murs et structures défensives sont moins chers et plus rapides à créer désormais, mais pour repousser des assauts de grande envergure, vous ne pouvez vous passer d'une bonne quantité d'unités moyennes à l'intérieur de votre base.
Gardez plusieurs unités lourdes à proximité afin de répondre à n'importe quelle attaque soudaine. Pour améliorer l'efficacité de vos forces de défense, utilisez beaucoup d'unités de types différents. Par exemple, Titans (et Tanks-scarabée pour le NOD) pourront contrer la plupart des attaques d'unités lourdes, mais pour balayer tous types d'infanterie, il vaut mieux utiliser Lycaons (et l'infanterie cyborg pour le NOD).





STRATÉGIE GDI

MURS ANTI-TEMPÊTE DE FEU
Les murs jouent toujours un rôle vital dans la défense de votre base. Ils permettent de canaliser les unités ennemies dans des zones favorables aux embuscades et de contrôler leur chemin d'accès à la base.
L'utilisation des murs anti-tempête de feu est, par ailleurs, cruciale dans des missions ultérieures. Construisez ces murs à environ 10 cases de l'extrémité de votre base et activez-les dès que vous entendez un tir de missile ennemi. Tout missile ira s'écraser sur le bouclier et un nuage toxique commencera à se répandre.

Mission 2 : survivre à la tempête

Base du NOD

Point de départ

Les unités high-tech ne fonctionnent pas pendant les tempêtes ioniques ! Pour protéger le vaisseau, construisez une base et beaucoup de désintégrateurs afin de détruire l'artillerie NOD. Sécurisez la partie nord de la carte pour avoir plus de Tibérium. Vous pourrez alors attaquer la base NOD des deux côtés.

LE FLÉAU SOUTERRAIN

L'ennemi utilisera probablement des attaques souterraines avec une régularité remarquable, donc placez vos unités mécanisées où l'ennemi apparaît atin de stopper son attaque.

Les unités que vous placez détruiront aussi efficacement tout ennemi apparaissant à proximité. Si vous ne pouvez pas vous permettre de laisser des unités éparpillées sur votre base, essayez de construire des sols en béton. Ils empêchent les véhicules d'apparaître dans votre base et évitent l'apparition de cratères.

Mission 2 : la bataille finale

Missile

Base du NOD

Point de départ

Base du GDI

Vous y êtes presque. Détruisez la base NOD au nord-est et construisez-y votre base. Vous aurez alors 60 minutes pour détruire les trois missiles. Attention : les unités *alien* et NOD attaqueront avec des armes chimiques ! Vous trouverez de vieux Mammouths au Nord-Ouest. Il est conseillé d'avoir des aéroglisseurs, des désintégrateurs, et des bombardiers OxCA pour l'assaut final.

Base du GDI

Tibérium

Base du NOD

Base du NOD

Missile

Base du NOD

Missile

S·A·G·A

Rage of the Vikings

La Victoire a un prix : 199F!

cryo INTERACTIVE

www.cryo-interactive.com

MICRO DINGO en délire

Retrouvez Le numéro 13 à partir du 16 novembre

Des articles délirants et DRÔLES à lire pour RIRE ET SE DIVERTIR...

Inclus un CD-Rom Mac et PC avec des shareware DÉLIRANTS, des vidéos ÉTONNANTES, du charme et des tonnes de gadgets...

Des dossiers COQUINS sur les stars du moment...

recevez-les directement chez vous en retournant le coupon ci-contreaccompagné de votre règlement par chèque à l'ordre de Pressimage
Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville
BP1121-31036 Toulouse cedex 1

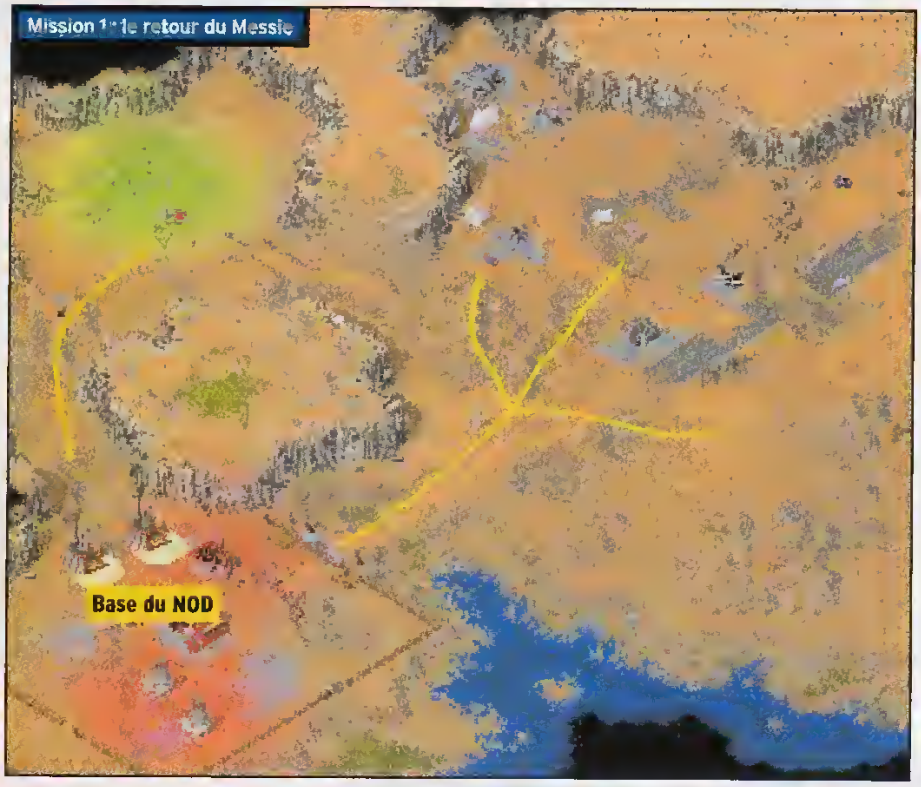
Bon de commande Micro Dingo

RÉFÉRENCE	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	TOTAL
REF. :		x 35 F*	=
REF. :		x 35 F*	=
REF. :		x 35 F*	=
REF. :		x 35 F*	=
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC *Rajoutez 10 F de frais de port par revue			=

Nom : .....
Prénom : MICRO DINGO
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tél : .....
Je règle par o chèque à l'ordre de Pressimage
o carte bancaire n° ____ ____ ____ ____
expire fin : .../...
Date et signature : .../.../1999

CARTES DE MISSION DU NOD

PLAN D'ATTAQUE Maintenant, vous pouvez planifier vos attaques afin d'écraser le GDI.



UNITÉS TECHNIQUES
Vous pouvez prendre le contrôle d'un bâtiment ennemi avec un seul ingénieur.

COMMANDO CYBORG
L'une des unités les plus dévastatrices du jeu, le commando cyborg, est une énorme menace pour l'ennemi. Il se fraie un passage au travers des lignes ennemies en détruisant troupes, véhicules et structures un peu à la façon du chasseur fantôme. Il est peut-être petit mais costaud.

YBT SOUTERRAIN
Que peut-il y avoir de plus drôle que de creuser jusqu'au centre d'une base ennemie pour déposer un chargement d'unités techniques ou de cyborgs ?

MOTO D'ATTAQUE
Utilisez cette unité pour découvrir les zones alentour.

MÉMENTO DES UNITÉS NOD

INFANTERIE LÉGÈRE
Comme pour le GDI, ces soldats sont efficaces, à la fois contre les véhicules et les troupes terrestres, à condition qu'ils ne soient pas surpassés en nombre.

INFANTERIE CYBORG
Similaire à l'infanterie légère mais nettement plus efficace. Ces troupes sont lourdement armées et supportent de sérieux dommages.

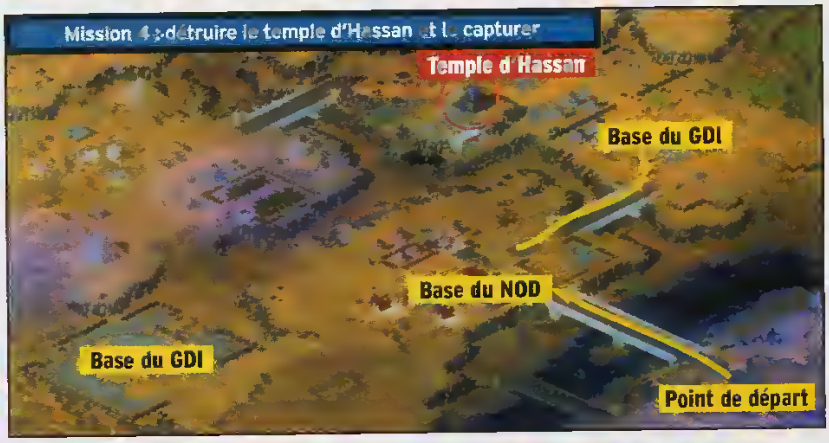
VOLEUR MUTANT
Idéal pour capturer des véhicules. Utilisez-le pour vous approprier les précieux tanks ennemis comme le Mammouth Mark II, puis utilisez le propre arsenal de combat du GDI contre lui.

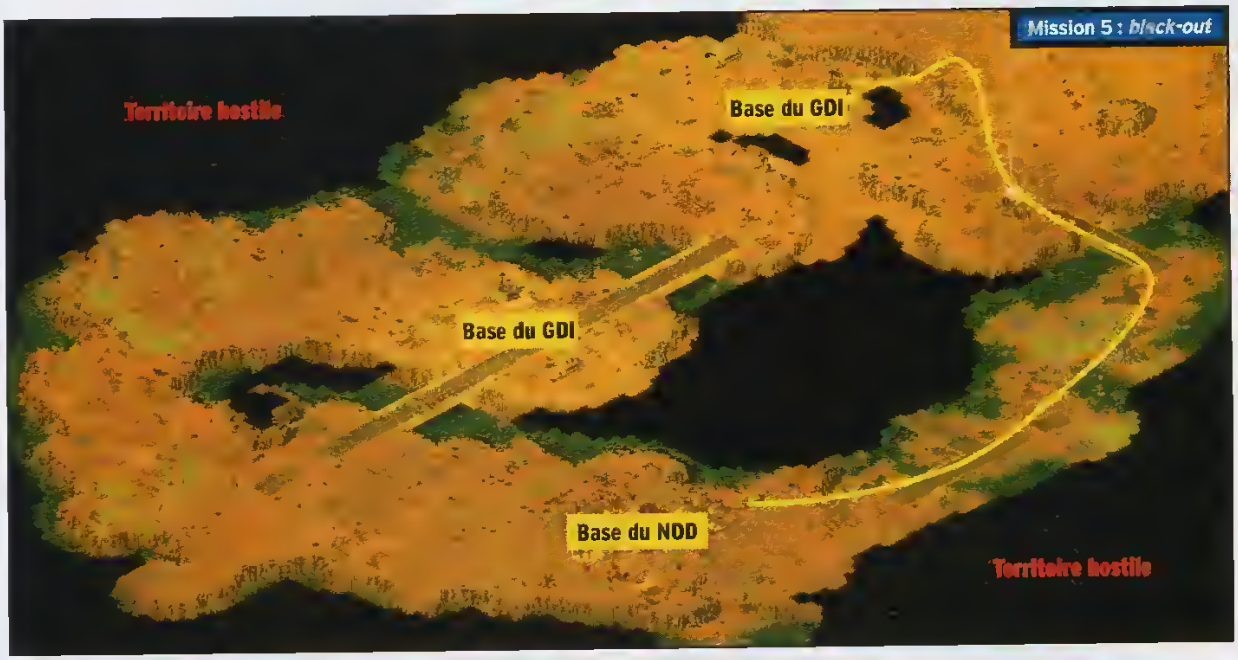
INFANTERIE LANCE-ROQUETTES
Pratique pour détruire les véhicules et les structures, mais assez pitoyable contre l'infanterie.

TONDEUSE
utilisez ce véhicule pour moissonner les veines de Tiberium meurtrières qui permettent de produire des armes chimiques.

TANK-SCARABÉE
une bonne unité de défense qui a la possibilité de s'enfouir dans le sol. Utilisez ce véhicule pour défendre des structures clefs de votre base ainsi que les champs de Tibérium.

TANK FURTIF
ce tank léger est capable de se camoufler, ce qui le rend extrêmement dangereux.





3617 FEI

FACILE

EFFICACE

IMMÉDIAT

SANS CB NI CHÈQUE

Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CÉDÉROMS, Jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur 3617 EFI. Indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres et le hardware qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés trés rapidement, sans frais de port ; vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)*.

PLAYSTATION

- DRIVER
- EVIL ZONE
- DIVER'S DREAM
- RALLY 2
- [illegible]
- ANNA KOURNIKOVA'S
- ALE ESCHAPE
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- VIRUS
- PUMA STREET SOCCER
- CROC 2
- GUY ROUX MANAGER
- HARD EDGE
- NBA FIVE 99
- SHANGAI TRUE VALUE
- WWF ATTITUDE
- REVOLT
- SHADOW MAN
- VIRUS ...

PC

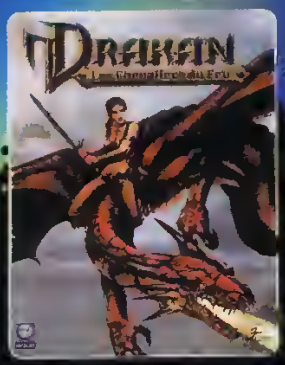
- MIGHT AND MAGIC 7
- MIDTOWN MADNESS
- TOTAL ANNIHILATION
- GTA LONDON
- HIDDEN & DANGEROUS
- FALLOUT'S GATE la légende de l'île [illegible]
- CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE
- OUTCAST
- ALIENS VERSUS PREDATOR
- DUNGEON KEEPER 2
- FIGHTING STEEL
- FRAYHEART
- STARSIEGE
- FLY
- REVOLT
- SHADOW MAN
- COMMANDER CONQUER 2
- KINGPIN life of crime
- TRIVIAL PURSUIT
- MONOPOLY
- CLUEDO
- MACH WARRIOR 3
- SORTILEGES [illegible]
- ARMY MEN 2
- BATTLE OF BRITAIN
- EGYPTE
- CHESSMASTER [illegible]
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING
- MIG ALLEY
- STAR WARS la magie révélée
- MACHINES 3D real time strategie
- IMPERIALISME 2
- ROLAND GARROS 1999
- RESIDENT EVIL 2
- OFFICIAL FORMULA 1 RACING
- STAR WARS LA MENACE FANTOME
- STAR WARS EPISODE 1 RACER
- ANNO 1602
- HALF-LIFE
- TOMB RAIDER 3
- MOTO RACER 2
- COMBAT FLIGHT SIMULATOR

ET AUSSI :

- RUBRIQUE HARDWARE
- RUBRIQUE MAC
- RUBRIQUE NINTENDO

UN CHOIX EXCEPTIONNEL DE JEUX ET CD-ROMS !

HARDWARE :
CONSOLES NINTENDO
CONSOLES PLAYSTATION



*Tarif 5,57 F/mn (1,14 F/mn variable selon l'option)

Mission 6 : avis d'expulsion

Cible 1

Prenez le contrôle de la base avec vos unités techniques.

Base du GDI

Base du GDI

Base du NOD

Mission 7 : opération de sauvetage

Territoire hostile

Cible 1

Entrez dans l'Ovni avec des ingénieurs

Territoire hostile

Cible 2

Détruisez-la

Territoire hostile

ARTILLERIE
Ce n'est pas l'unité la plus blindée. Cependant, elle a l'avantage de posséder une longue portée de tir et une grande puissance de feu.

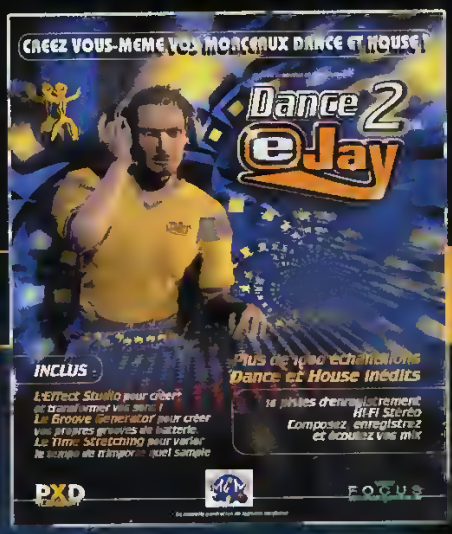
BANSHEE
La réplique du NDD à l'ORCA du GDI. Le banshee est rapide, efficace et meurtrier.

TANK LANGUE DU DIABLE
Vous transpercerez les défenses ennemies en quelques secondes avec ce petit monstre. Cependant, il est moins efficace contre des unités blindées et trop coûteux pour être produit en masse.

VOILA DE QUOI FAIRE VOTRE PREMIER ALBUM !

249 F*

Le retour de la bombe techno



249 F*

La bête de mix

129 F*

Le logiciel culte

149 F*

7500 samples libres de droits

5 minutes passées sur un logiciel Ejay sont suffisantes pour être définitivement contaminé par le virus !

Créez vos propres morceaux avec les plus incroyables des logiciels de musique et transformez votre PC en véritable Home studio. Tout a été fait pour que vous réalisiez le plus simplement du monde des mix d'une qualité exceptionnelle sans aucune connaissance musicale. Les interfaces simples et intuitives, les milliers d'échantillons musicaux, les nombreux outils de création révolutionnaires et les possibilités infinies des logiciels vous feront découvrir le plaisir d'être un acteur à part entière du monde de la musique.

Si vous voulez en savoir plus : Concours de mix, démos à télécharge infos produits, forum, jeux sur : www.ejay.net

public ltc conseillé

Mission 8.1 : localiser Umagaan

Avant-poste du GDI

Station du GDI

Attendre le train

Territoire hostile

Base du NOD

Zone d'aterrissage

Mission 8.2 : capturer Umagaan

Rangée de sensors

Base du GDI

Rangée de sensors

Base du NOD

Rangée de sensor

Hôpital

Mission 9 : Prise d'une base du GDI

Base des mutants

Base des mutants

Base des mutants

Prenez la base avec des ingénieurs.

Base du GDI

OLITEC

Dire *OUI* à OLITEC, c'est dire *OUI* à l'INTERNET !

SmartMemory
Direct'Mail V90

Fonctionne ordinateur éteint !

- **Lisez directement vos E-mails sur l'écran du SmartMemory, ordinateur éteint !**

Pour 986,73 F HT,

- **Remplacez votre répondeur, fax, Minitel®, modem Internet, par le SmartMemory Direct'Mail V90 !**
- **Avantages de la SmartMedia Card® :**
  - Changez votre message d'accueil simplement en remplaçant votre SmartMedia Card®.
    Passez d'un message professionnel à un message personnel en insérant simplement une nouvelle SmartMedia Card®.
  - Archivez vos données.
  - Ce mini disque dur électronique d'une capacité de stockage de 4 Mo, conserve vos messages, fax, E-mails, et si vous le désirez, retirez votre SmartMedia card®, et vos données seront protégées.

PRIX EN BAISSE
Prix de vente public conseillé :
986,73 F HT
soit : 1190 F TTC

La solution idéale pour le particulier et le professionne

Speed'Com "2000"

Le modem dédié à Internet !

Prix de vente public conseillé :
572,14 F HT
soit : 690 F TTC

OLITEC • 1er fabricant français de fax modems répondeurs et de logiciels de communication

BP 592 • 54009 NANCY Cédex • Tél. 03 83 30 90 00 • Fax 03 83 32 38 45 • http//www.olitec.com

Mission 10 : détruire le centre de recherche du GDI

Centre de recherche

Base du GDI

Avant-poste du GDI

Base du NOD

Tunnel dégagé

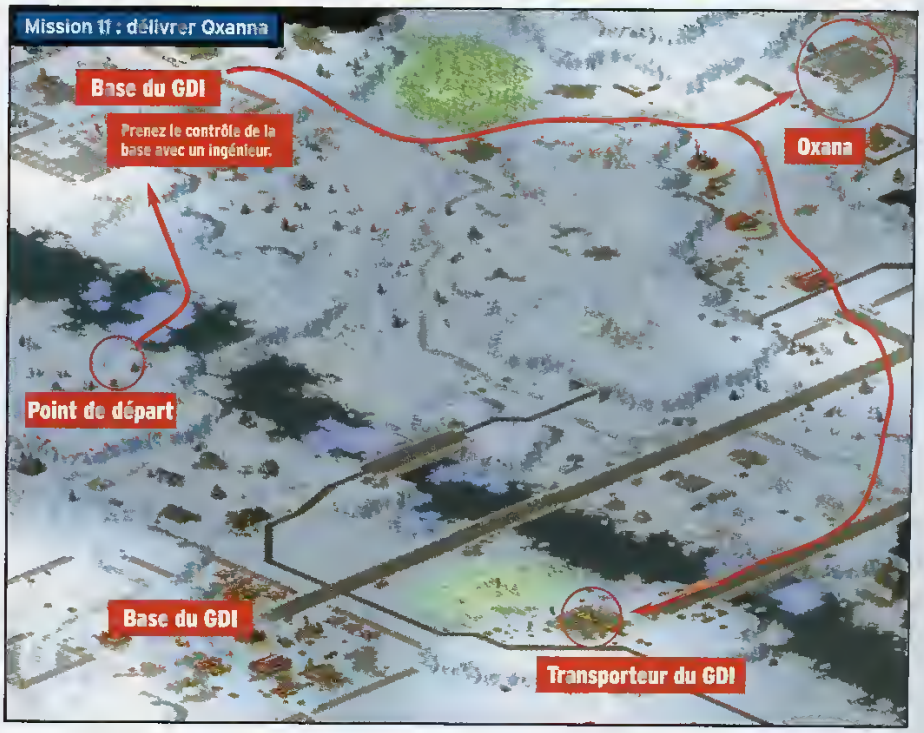
Mutants

STRATÉGIE NOD

FAITES DES ÉQUIPES

Des équipes, encore des équipes. La même règle s'applique à vos unités blindées. Utilisez différentes touches du clavier pour sélectionner différents types d'escouades afin d'adapter vos attaques à l'opposition qui vous fait face.

Gardez des unités contre l'infanterie (troupes lance-flammes ou Frelon), une escouade d'assaut lourde (Titans, Tanks-scarabée, et artillerie), et une force aérienne sur le qui-vive. Posséder des équipes spécifiques pour répondre à n'importe quelle situation d'attaque ou de défense vous permettra d'agir rapidement et d'exploiter toute opportunité se présentant à vous, comme une brèche inattendue dans les défenses ennemies.



Corsairs

L'aventure continue...

Plongez dans l'atmosphère unique des grandes épopées maritimes du XVIIIeme Siècle grâce à Corsairs Gold...

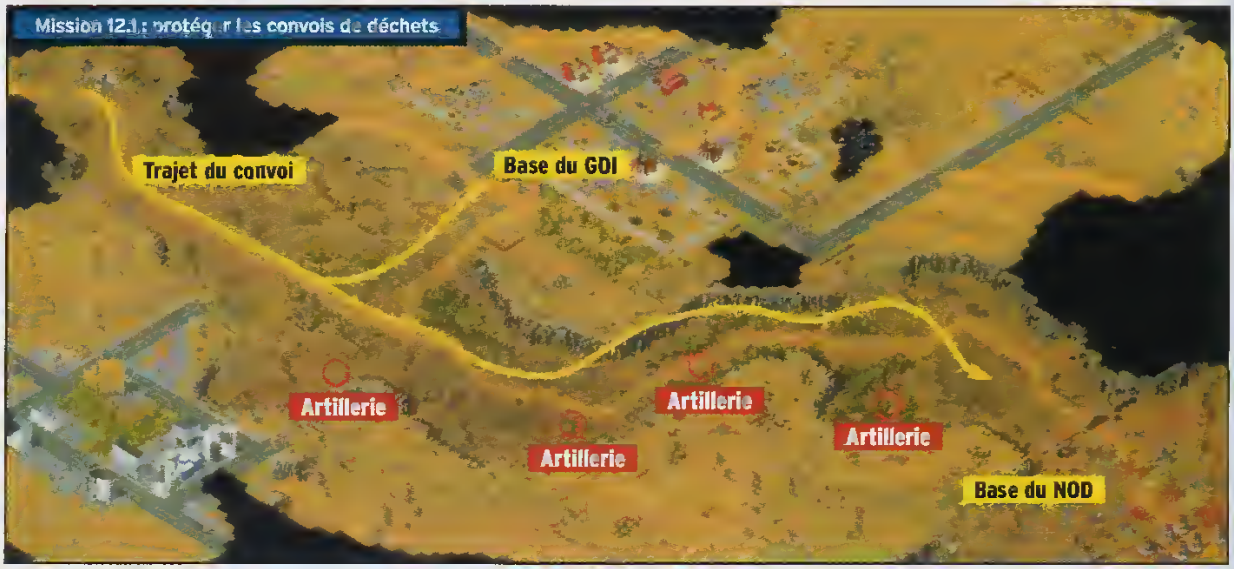
★ *Plus de 50 missions à réaliser aux commandes de navires fidèlement reproduits*

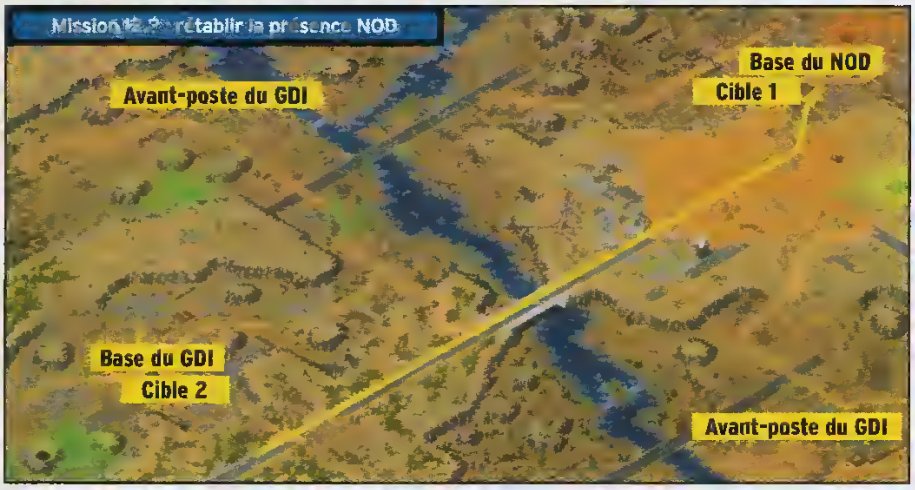
★ *4 campagnes complètes mettant en scène les 4 grandes Nations maritimes de l'époque: France, Angleterre, Espagne et Hollande*

★ *1 mode Aventure inédit*

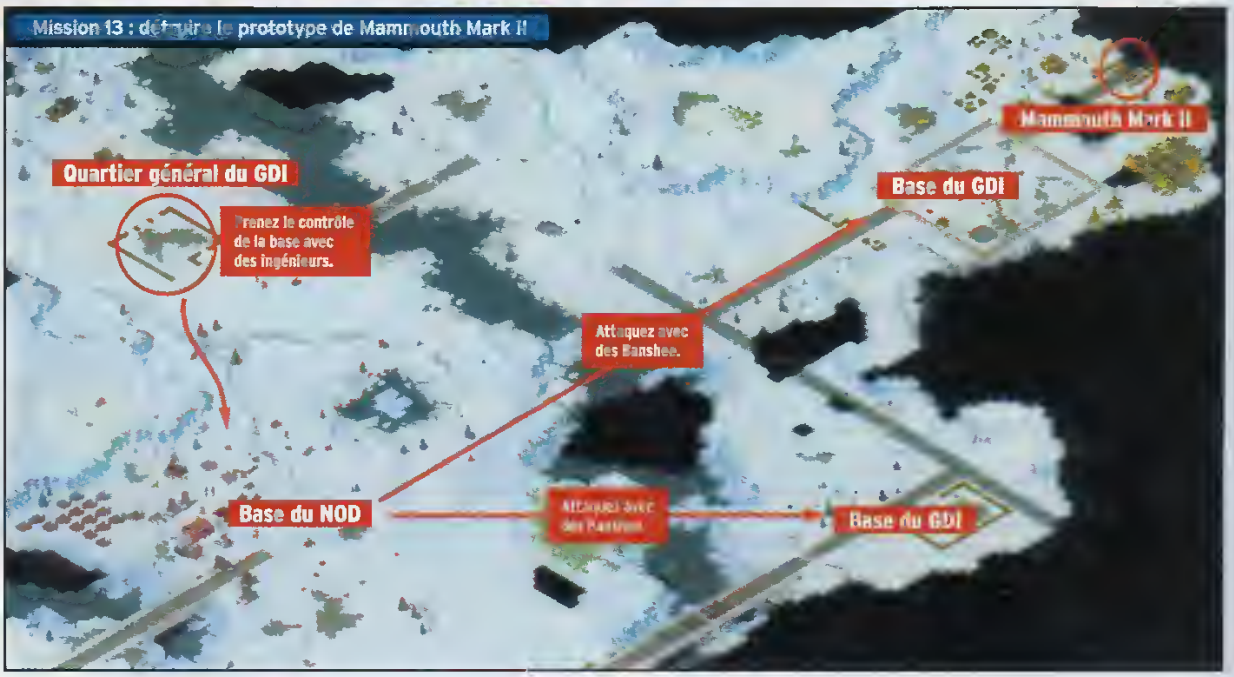
Mais pour tous ceux qui ont déjà vécu la fureur des abordages et l'intensité des combats du premier volet de Corsairs, l'extension Corsairs "Les Nouveaux Conquérants" vous permettra d'obtenir toutes les fonctionnalités de la nouvelle version Gold, les nouvelles missions ainsi que le mode Aventure inédit.*

** Nécessite la version intégrale de CORSAIRS pour fonctionner.*





COMBINEZ-LES ENTRE EUX
Soyez sûr d'avoir une touche rapide assignée à une sélection de soldats hétérogènes. Vous devriez avoir 30 % d'unités de combat rapproché (mitrailleurs), 60 % d'unités à moyenne portée (discoboles ou infanterie lance-roquettes), et 10 % d'unités de soutien médical.
Utilisez également l'infanterie volante contre les forces ennemies aéroportées car seules quelques unités peuvent riposter.



Micro Clic ☑

Simple CLIC ☒

Puissance

- Processeur AMD® K6-2 400 Mhz
- Carte mère 57 100 Mhz PA2013 ATX AGP 1 Mo cache
- 32 Mo de SDRAM 100 Mhz
- Disque dur 4,3 Go Ultra DMA
- Ventilateur pour AMD
- Carte vidéo Cirrus AGP 4 Mo
- Lecteur de disquettes 3"1/2
- Clavier 105 t. avec touche "Euro"
- Souris PS/2 comp. Microsoft
- Boitier ATX 230W 3x5,25" + 2x3,5"
- Moniteur 15" On Screen Display Monyka
- CD ROM 40X Multiread
- Carte son 128 voix PCI compatible SB
- Haut-parleurs 160W PMPO

3.999TTC

Double CLIC ☒

Arcade

- Processeur Céléron® PGA370 466 Mhz
- Carte mère PII Intel ATX 440 ZX DFI
- 64 Mo de SDRAM 100 Mhz
- Disque dur 6,4 Go Ultra DMA/66
- Ventilateur Céléron A
- Carte 2D/3D processeur 3DFX Voodoo 2 Banshee 16 Mo AGP
- Lecteur de disquettes 3"1/2
- Clavier 105 t. avec touche "Euro"
- Joystick Microsoft Home SideWinder
- Souris PS/2 comp. Microsoft
- Boitier ATX 230W 3x5,25" + 2x3,5"
- Moniteur 17" On Screen Display Monyka
- CD ROM 40X Multiread
- Carte son Sound Blaster 64 PCI
- Haut-parleurs 260W PMPO

6.390TTC

Triple CLIC ☒

Titan

- Processeur Intel® Pentium III 550 Mhz
- Carte mère PIII Intel ATX 440 BX DFI
- 128 Mo de SDRAM 100 Mhz
- Disque dur 10 Go Ultra DMA
- Ventilateur pour Pentium III
- Carte 2D/3D Riva TNT2 16 Mo AGP
- Lecteur de disquettes 3"1/2
- Clavier 105 t. avec touche "Euro"
- Souris Logitech WheelMouse
- Boitier ATX 230W 3x5,25" + 2x3,5"
- Moniteur 17" MONYKA OSD
- CD ROM 36X Toshiba compatible Audio Extraction
- Modem OLITEC interne PCI V90
- Carte son PCI Sound Blaster 128
- Haut-parleurs 450W PMPO + caisson de basse

10.890TTC

OPTIONS COMMUNES

Windows 98 CD	+750F
Microsoft Worksuite 99	+883F
Carte mère BX DFI vers BX ABIT Jumperless	+130F
Cirrus vers Banshee 16 Mo	+484F
Ecran 15" vers 17"	+643F
DD 3,2 vers 6,4 Go	+274F
DD 6,4 vers 10 Go	+160F
32 vers 64 Mo SDRAM 100 Mhz	+215F
64 vers 128 Mo SDRAM 100 Mhz	+360F
Souris PS/2 vers WheelMouse	+145F
Boitier ATX vers boitier ATX face coulissante hydro	+245F
HP 160W PMPO vers HP 260W PMPO	+54F
HP 160W PMPO vers HP 450W PMPO + caisson	+91F

Micro Clic ☑

1 an
Garantie pièces

3 ans
Garantie MO

SAV rapide
Parking à 50 m

Conseil
Mise à niveau matériel

VPC
France métropolitaine

Ouvert du mardi au samedi :
10h30-13h et 14h30-19h
du mardi au vendredi
10h-19h le samedi

PIECES DETACHEES

Modem carte PCI Olitec V90	303F
JoyStick Microsoft SideWinder	233F
JoyPad Microsoft SideWinder	270F
Volant Microsoft ForceFeedback	985F
DD 4,3 Go Ultra DMA Quantum	686F
DD 6,4 Go Ultra DMA IBM	960F
DD 20 Go Ultra DMA IBM	2354F
Carte mère PII BX DFI	654F
Carte mère PII BX ABIT BH6	809F
Carte mère PII BX ABIT BH6-2	968F
Carte mère 57 100 Mhz ATX DFI	599F
Carte mère 57 100 Mhz format AT	491F
Vidéo ATI All In Wonder 128 16 Mo	1560F
Vidéo 3DFX Banshee 16 Mo AGP	556F
Vidéo Leadtech TNT2 AGP 16 Mo	975F
Vidéo Leadtech TNT2 AGP 32 Mo	1401F
Vidéo 3DFX Voodoo3 M2000	865F
HP 160W PMPO	95F
HP 260W PMPO	149F
Lecteur CD 44X Multiread	338F
Lecteur disquettes 3,5"	122F
Lecteur int. ZIP 100 IOMEGA ATAPI	592F
Rack IDE ventilé	119F

67, Av Paul Doumer 92500 RUEIL MALMAISON

Tél 01 41 39 9000 - Fax 01 41 39 9001

micro.clic@wanadoo.fr

Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non-contractuelles

Mission 14 : Capturer Jake McNeil

Aéroport du GDI
Route du McNeil's
Base du NOD
Prenez-en le contrôle avec un ingénieur.
Point de départ/arrivée

Mission 15 : Arracher les dents du requin

Centre de communication
Centre de communication
Troupes du GDI
Centre de communication
Troupes du GDI
Troupes du GDI
Troupes du GDI
Transporteur

Mission 15.2 : un nouveau départ

Base du GDI
Base de missiles 3
Construire une artillerie du NOD
Avant-poste du GDI
Base du GDI
Base de missiles 2
Base du GDI
Base de missiles 1
Base du NOD

LES CAPRICES DU TIBERIUM

Afin d'utiliser efficacement les troupes mutantes, attirez les unités ennemies dans les champs de Tibérium. Vous serez alors capable de détruire des forces beaucoup plus nombreuses que les vôtres, car le Tibérium régénèrera vos troupes. Évitez, malgré tout, cette tactique sur le Tibérium bleu, car sinon vous courrez le risque de déclencher une réaction en chaîne entraînant l'explosion de tout le champ - et de vos troupes. Lorsque vous attirez des troupes sur le Tibérium, encerclez-les, restant juste hors de portée. Elles finiront par s'effondrer et mourir.

IL N'Y A JAMAIS EU NULLE PART AUTANT D'ASTUCES ET DE SOLUCES QU'AUJOURD'HUI SUR ASTU & SOLU !

3615 ASTU

LA PROCHAINE FOIS QUE VOUS VOUS BLOQUEREZ

OU QUAND VOUS VOUDREZ TRICHER GRAVE GRAVE.

RAPPELEZ VOUS QUE NOUS AVONS

58500

ÉCRANS D'ASTUCES ET DE SOLUTIONS

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES

ACCÈS RAPIDE

PAGES MINITEL INTERRUPTIBLES

vous pouvez vous faire aider...

vous avez le droit de tricher !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

3615 ASTU quand tout est foutu...

3615 SOLU quand rien ne va plus...

toujours prêts à tricher sur les nouveautés

2,23 F/mn Nudge Interactive

Lecteurs en colère

Ici, le courrier est la chasse gardée du Teignard, un vieil acariâtre impossible à déloger.

C'est d'la bonne

Cher Teignard,
j'ai, depuis quelques jours, une liaison *bus* 8 bits avec une disquette, ma carte mère refuse d'en entendre parler, elle menace de me couper l'alim et de me formater si je continue à lui transférer des données. Mon processeur s'en fout du moment qu'elle n'est pas vérolée, il m'a dit «dém...-toi avec ta carte mère». Je ne peux même pas sortir de mon système car je suis encore sous garantie. Je ne sais plus vers qui me tourner, je l'aime, aidez-moi.
ST3600

Cher ST,
j'ai moi aussi vécu une liaison extra-parallèle avec une imprimante. Ma carte mère l'a également très mal pris et m'a même menacé de me couper le SCSI si je persévérais. J'étais jeune, insouciant et surtout, complètement électrisé par cette formidable machine donc j'ai continué à la fréquenter discrètement, en passant par le DOS. Les PIII cafteurs n'ayant pas encore été inventés, je n'ai pas été découvert, jusqu'au jour où une défragmentation du disque dur m'a remis brutalement à ma place. Ce fut (disque) dur. Je ne souhaite à personne de vivre une expérience pareille. Je souffre encore d'importantes séquelles au niveau de ma carte vidéo, qui hallucine désormais chaque fois qu'elle aperçoit une disquette.
C'est pourquoi je compatis de toutes mes puces avec toi.
Mais la prochaine fois, lorsque tu fumes une barrette de RAM, évite de m'écrire. Ou attends deux, trois jours, histoire de te sentir un peu mieux. Ah tu n'as rien fumé ?

Lara'l bol

Salut La Teigne !
Il n'y a pas si longtemps (n° 115), Luc protestait dans un « Coup de gueule » qu'il en avait assez des éditeurs qui nous resservent sans arrêt la même soupe. Je cite : « ... Marre de la frilosité des éditeurs qui refusent de développer autre chose que des suites... » et plus loin, « ... on devrait refuser de tester les jeux suivis de chiffres ! » Et voilà que notre cher Luc se met à apprécier le jeu qui a connu le PLUS de suites comportant le MOINS d'innovations. La seule modif' faite entre Tomb Raider I, II, III et IV est le tour de poitrine de Miss Seat 98-99. Non content de l'avoir vue déjà dans trois jeux, je ne sais combien de pubs sur le petit écran, vous vous réjouissez presque de la sortie du IV, sans compter qu'on va aussi se la farcir dans les cinémas. Le premier était superbe, le deuxième a profité des modifs qu'il fallait, le troisième n'a connu que le support 3D en plus et d'après tout ce qu'on sait, le quatrième n'a RIEN (ou si peu) de plus que ses prédécesseurs Teignard, toi qui as les yeux ouverts (et le crâne rasé), fais passer le message. (...)
Jean-Seb

Les suites, on peut dire qu'on a tous tendance à en avoir ras le bol.

Alors toi, il faut que tu changes de lunettes. S'il est exact que Luc s'insurgeait contre les suites, il n'a en aucun cas exprimé un quelconque enthousiasme dans sa preview *(n° 126). Alors dans l'absolu, nous sommes tous d'accord : les suites, on a tendance à en avoir ras le bol. Toutefois, il faut modérer nos ardeurs car si le principe n'est pas réjouissant, les suites ne nous ont pas réservé que de mauvaises surprises. On s'aperçoit même qu'un concept en béton supporte largement mieux les déclinaisons que les autres. Personne ne déplorera les sorties de Dungeon Keeper 2 tandis que des jeux comme Command & Conquer 2 ou justement Tomb Raider IV, reçoivent un accueil plus mitigé. De la presse en tout cas, puisque le public fait nettement plus confiance à une licence ou à un titre qui a déjà fait ses preuves. C'est d'autant plus vrai pour Tomb Raider qui revient chaque année. À ce niveau-là (mais ça n'engage que moi), j'estime qu'avec le même personnage, le même type d'action et des scénarios analogues, un jeu a très peu de chance de se renouveler et d'offrir au joueur les émotions des premiers jours. Cependant, si l'on en croit notre rédac'chef, les derniers échos sur le jeu semblent prometteurs.*

Où sont les donjons ?

Salut Teignard !
Où est passé le temps où les capes et les épées des jeux de rôle dominaient les flingues et les armures des *quake-like* ? Si je t'écris c'est pour avoir des nouvelles de Morrowind, la suite de Daggerfall. Que fait Bethesda ? Par nostalgie de la série des Elder Scrolls, j'ai acheté

MORCEAUX CHOISIS

Je rate à la gueule des publicités mensongères
Surveille donc un peu ton alimentation...

Vous devriez plutôt faire un bi-mensuel
Non mais ça va pas la tête ? Et pourquoi pas un quotidien ?

Je ne veux pas que tu me publies, je veux juste ton assistance à mon problème
Pas de chance : non seulement je te publie mais en plus je ne t'aide pas

LA LETTRE DU MOIS

La mort du jeu d'aventure ?

Salut la rédaction,
je m'étonne de trouver dans plusieurs journaux des affirmations nous prédisant la mort du jeu d'aventure (...). Je ne comprends pas. O.K., O.K., les amateurs de baston ont eu quelques bons jeux ces deux dernières années, les amateurs de stratégie sont comblés, les rôlistes se fatiguent devant leurs PC et ne parlons pas des simulateurs de vol ou des jeux de sport ! Mais les amateurs de jeux d'aventure ont-ils été en reste ? Mais que faites-vous des Black Dahlia, Blackstone Chronicles, Sanitarium, Tex Murphy Overseer, King Quest 8, Grim Fandango, Discworld noir, Outcast, L'Amerzone ? On vend moins de ces jeux-là ? C'est sûr :
1. Le jeu d'aventure n'est pas encore Multijoueur (à quand cette possibilité d'ailleurs ? Tu serais Gabriel et je serais Grace, notre enquête progresserait en parallèle et nous nous retrouverions sur Internet pour échanger nos indices et déductions...).
2. Le jeu d'aventure vieillit mieux que les autres. Myst, Gabriel Knight II, Monkey Island ou les Chevaliers de Baphomet se vendent encore (même Atlantis, c'est dire !). Ils demandent moins aux machines et un possesseur de P166 asthmatique peut jouer confortablement. Quand on n'est pas riche, on achète ces jeux-là plutôt que les dernières nouveautés (...).
Mais bon, vous qui êtes dans le secret des dieux, vous avez sans doute des infos que je n'ai pas. L'avenir est peut-être vraiment sombre. Pourtant, ce qui compte, ce n'est pas le nombre de jeux qui sortent dans un genre mais le nombre de BONS jeux et j'ai l'impression qu'il y a peut-être moins d'échecs pour les jeux d'aventure que pour les autres genres. Peut-être parce qu'il y a moins de concurrence ou parce que les produits sont plus différents les uns des autres. Je me trompe ?
Bénédicte

Diantre !
Oui, tu n'as pas la berlue, la presse parle effectivement depuis quelques mois d'une baisse de régime des jeux d'aventure. Alors tu t'insurges et c'est légitime. Mais les jeux d'aventure dont nous déplorons l'effritement sont les « vrais » (Gabriel Knight II, Sanitarium), pas les hybrides action/aventure (Outcast) ou culture/aventure (Chine). Le jeu d'aventure a muté, chère Bénédicte et rien ne sera plus comme avant !

récemment Redguard que j'ai fini en cinq jours (t'es épaté, hein ?) et j'attends désormais ce formidable jeu qu'est Morrowind. Des nouvelles des Elder Scrolls ?
Longue vie à *Gen4*.
Frédéric

Eh oui,
les temps sont durs, mon ami, pour les médiévistes... Quoique... Entre Age of Kings, testé dans ce numéro, Planetscape Torment qui arrive et Might and Magic VII déjà sorti, il me semble que les donjons et les dragons ont encore la vie belle ! Je me demande donc ce qui te prend de râler ainsi ! Quant à Morrowind, si Bethesda l'annonçait encore l'année dernière, c'est pour l'instant le silence radio. Désolé donc pour les fans *de Daggerfall mais comme qui dirait, pas de nouvelles...*

Il est bien naturel d'aspirer à une certaine quiétude ludique après de longues fusillades.

La révolution n'aura pas lieu

Cher Teignard,
Middle Earth Online (M.E.O.) était à l'origine un jeu publié par Yosemite Studios. Ce jeu, avait pour cadre l'univers de Tolkien, était destiné au *on-line* et devait utiliser plusieurs idées révolutionnaires : la mort permanente (une fois le perso mort, il fallait en recréer un), un système de magie réduit au strict minimum, des N.P.C. (personnage controlés par l'ordinateur) qui balanceraient le système économique, etc. Ce jeu passionnait donc naturellement tous les *fans* de Tolkien sur le Net et, pendant plus d'un an, sur un forum, certains internautes se sont dévoués à ce jeu, tous les aspects ont été discutés avec les développeurs.
En mars dernier, nous avoos appris que Yosemite Entertainment était racheté par Sierra, sans inquiétude car Sierra avait assuré à Yosemite qu'ils avaient toujours carte blanche. Quelques mois plus tard, nous apprenons que certaines productions vont être annulées et d'autres complètement remises à zéro pour cause de « vision divergente ». Parmi elles : Middle Earth Online. Fallait s'y attendre : quand un jeu sort des sentiers battus, tout le monde a peur. Dans quelques jours, ils vont donc nommer une équipe de développement payée pour être d'accord avec eux et on se retrouvera à la fin avec un jeu qui ressemblera à un autre et où l'on trouvera des magiciens aussi puissants que Gandalf à tous les coins de rue, des hobbits tuant des dragons et 5 000 elfes par serveur Voilà, tout ça pour dire que je suis extrêmement déçu.
Lord

Pleure mon petit, pleure, ça va te faire du bien. Ah, qu'est-ce que vous deviendriez, pauvres petits scarabées, si vous n'aviez pas la paternelle épaule de papa Teignard ?

Des tripes et des boyaux

Bonjour Teignard !
(...) Cela fait plusieurs mois que je me demande pourquoi les développeurs jugent nécessaire de mettre un minimum d'hémoglobine dans leurs jeux, comme, par exemple, dans Shadow Man, Blood 2, Sin, Carmageddon et Aliens versus Predator, pour ne citer qu'eux. Attention, je n'ai pas dit de faire de la censure comme le fait une certaine famille qui habite en France. J'approuve plutôt le contraire même, mais de là à sortir toutes les semaines de nouveaux *quake-like* encore plus violents, encore plus « dégueulasses », encore plus tachants (bah ouais, ça salit tout ça !) il y a une marge ! Et je félicite les jeux comme Re-volt qui ne font pas bêtement comme tous les autres et innovent : un jeu enfantin, marrant et distrayant, doté de graphismes super léchés et d'un bon *gameplay*. Bref, y a bon !
Anonyme.

Bravo !
Entièrement d'accord avec toi mon canard. Ils commencent à nous saouler avec leur tripaille et leur viandaille, et ça devient méchamment systématique.
On n'est plus des joueurs, on est apprentis bouchers ! Et même s'il n'est pas désagréable d'éparpiller virtuellement son prochain aux quatre vents, il est bien normal d'aspirer à une certaine quiétude ludique après de longues fusillades. Là, c'est sûr, des jeux comme Re-volt ou Lego Racers s'imposent (et encore, vous n'avez pas vu Theme Park World). Vous voyez que les développeurs pensent à tout !

Parigots têtes de veaux
Bien le bonjour, noble teignard !
Je t'écris pour pousser un coup de gueule ! Je suis furieux, révolté et même très en colère de m'apercevoir que c'est toujours aux Parisiens que revient l'honneur de pouvoir postuler au poste de pigiste. Dans le dernier numéro, je me suis aperçu que je répondais à tous les critères, sauf un : habiter la région parisienne. Je ne peux pas tolérer qu'il y ait une sélection géographique : mettez-moi à l'épreuve et je vous prouverai que j'en suis capable.
Alors provinciaux, rebellion !
Charles-Henri

Mais bougre d'asticot, si tu es prêt à faire 500 km pour venir chercher une version bêta à la rédaction pour la rapporter le surlendemain, il n'y a pas de problème. Sache seulement que les frais de train seront à ta charge. Tsss j'vous jure ..

Je suis sûr que dans quelques mois, vous avouerez que 6 étoiles, c'était exagéré.

Salut la Teigne,
je t'écris cette belle lettre pour te faire part d'une remarque (...) à l'encontre de *Gen4*. Voilà : hier je reçois le numéro de septembre avec Soleil de Tibérium (que je m'étais acheté deux jours avant) en couverture. Je me dis : encore un cinq étoiles à moitié mérité. Je me précipite au test et là stupeur... Comment peut-on accorder six étoiles à un remake de C&C à peine plus joli ? Alors que certains jeux (Baldur's Gate, Half-Life, etc.), méritaient amplement six étoiles car devenus jeux de référence plus tard. À l'époque du test de Commandos (n° 112) je me souviens d'une phrase de Cedric qui disait : « Je fonde mes six étoiles sur le fait que ce jeu innove. » Dans C&C 2 il figure dans les points négatifs la mention que le jeu n'innove pas... C'est tout de même pas très logique non ? Le pire, c'est que vous aviez fait la même chose avec Alerte rouge, il y a trois ans, et que quelques mois plus tard, toi-même Teignard avait avoué que ce jeu ne les valait pas et maintenant vous faites exactement la même erreur avec sa suite... incroyable. En plus, elle ajoute encore moins de nouveautés qu'Alerte rouge en son temps, et je suis prêt à parier que dans quelques mois, vous allez avouer que c'était exagéré.
Jean-Marc

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE
Quoi ? Six étoiles ?

Dans le mille Émile. Comme l'intitulé l'indique, nous avons reçu une pluie de lettres comme la tienne. Vous êtes sacrément nombreux à vous être indignés de la note attribuée à Soleil de Tibérium et à râler. C'est simple, je n'ai reçu aucune lettre d'accord avec les six étoiles : impressionnant ! Cela signifie-t-il que le jeu a déçu son public ? Ou que seuls les grincheux ont pris la plume ? Quoi qu'il en soit, le jeu avait déjà divisé la rédaction et je ne suis pas étonné que vous réagissiez ainsi. Cela dit, un test, ce n'est pas qu'une note et il ne faut pas oublier de le lire ! Didier a parlé amplement du jeu, suffisamment en tout cas pour se faire une opinion. On est d'accord ou pas. Si ensuite, vous courrez l'acheter, vous savez à quoi vous allez jouer. Ne comptez donc pas sur moi pour pleurer sur votre sort. Si certains rédacteurs ont insisté pour mettre six étoiles (et même si j'étais contre), c'est qu'ils se sont amusés ou alors qu'ils ont été sacrément bien traités par une attachée de presse professionnelle !

HOT LINES

ACCLAIM
Technique 01 41 06 59 97 de 17h à 19h
du mardi au vendredi
Cheats, tips 08 36 68 24 68

ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h
les lundi, mardi, mercredi et vendredi
Cheats, tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

SIERRA/NAVAS
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats, tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats tips 08 36 69 59 19 (2 23 F/mn)

CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h
du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats, tips 08 36 68 55 15

EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats, tips 08 36 68 19 22 (2 23 F/mn)

GT INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h à 19h
et les lundi et samedi de 10h à 18h
Cheats tips 08 36 68 17 71
Minitel 3615 Activision

INFOGRAMES
Cheats tips 04 72 53 32 00
du lundi au vendredi de 14h à 19h
Adresse Infogrames France Service Hot line
4, rue des Draperies
69532 St Cyr au Mont-d'Or Cedex France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E mail support@infogrames.fr

MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat Codes 08 36 68 88 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microïds

MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h

TAKE 2
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

TLC EDUSOFT
Toutes questions 01 46 73 08 00 du lundi au jeudi
de 9h à18h et les vendredi et samedi de 9h à 17h

UBI SOFT
Technique Tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1 29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante :
Gen4PC - Teignard
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre... ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse : **teignard@planete.net**
C'est *in, cool, fun* voire *wizz*.

HARMONY 6000

A-TREND

A-Trend Technologi

Carte son PCI

6 canaux

Dolby Digital 5.1

CDU

FRANC

tél 03 21 84

fax 03 21 84

Présent chez Auchan

Noël avant l'heure !

France, pays du bonheur. Nous sommes le pays où les gens dépensent le plus en cadeaux de Noël au monde. Les éditeurs l'ont bien compris et nous prévoient un raz de marée de jeux. Parmi les millions de pages (euh...) prévues pour notre numéro de décembre, retrouvez du foot et des femmes.

Tomb Raider IV
La Révélation finale

Malgré le retard accumulé par les développeurs, on espère sincèrement vous révéler la Révélation. De toute manière, nul doute que vous trouverez dans nos pages et notre CD du Lara, du Croft, du Tomb et du Raider. En long, en large, en travers, en short, en robe, en cuir, en dentelle, la belle aventurière hantera notre numéro de décembre. Exit le père Noël, on a trouvé une mère Noël largement plus sexy. ■

Fifa 2000

Un ou deux matchs de foot à la télé, ça ne vous suffit pas ? Vous êtes frustrés des performances minables de l'équipe de France ? Ça tombe bien, le nouveau Fifa arrive ! Des centaines d'équipes, des milliers de joueurs, un graphisme splendide, une ambiance du tonnerre, le tout avec une jouabilité hors du commun, Fifa 2000 s'annonce comme la perle des jeux de foot, le cador des patates sur PC, le super héros des pralines dans le petit filet, la septième merveille du monde, bref, le jeu à posséder absolument pour quiconque aime la baballe ronde en cuir. Et croyez-moi, on va vous le décortiquer dès le mois prochain. ■

Gen4 PC CD-Rom

5-7 rue Raspail 93108 Montreuil CEDEX France
Tél. 01 49 88 63 63 / Fax 01 49 88 63 64 - Minitel 3615 GEN4

Direction Éditoriale
Directeur de la publication : Godefroy Giudicelli.
Directeur général : Patrick André.
Assistante de direction : Anne Dekker
Éditeur délégué : Stéphane Lavoisard.

Rédaction
Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Secrétaire de rédaction : Julio Ballester
Correcteur : Sophie Grimaud.
Chef de Rubrique : Sébastien Tasserie.
Rédacteurs : Luc Santiago Rodriguez, Cedric Casperini
Ont participé à ce numéro : Jérôme Soligny, Khédidine Mabrouk, Frederic Dufresne, Pierrick Bellon, Loic Claveau, Noel Chanat, Remy Gonver, Stéphane Prince, Michel Robert, Frédéric Lelourneau, Frédéric Pam, Tommy François et Bertrand Pomiet

Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Régis Paillard, Godefroy Cuong et Cécile Bernardin

Abonnements
12 numéros France : 299 F DOM-TOM et étranger : 419 F
Service Abonnement
55 route de Longjumeau 91387 Chilly Mazarin CEDEX
Tel. 01 64 54 76 89 - Fax 01 64 54 76 66

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin
Assistante : Chrystele Bono
(Réserve aux dépositaires de presse.)
Rédacteur graphique promotion : Valérie Le Pelstcorps
Anciens numéros : 2 impasse de Boudeville 31121
31036 Toulouse CEDEX 1
Tel : 05 61 43 49 69 Fax : 05 61 43 49 66

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Goutté
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc
assistée de Sandrine Bourgeois.
Responsable PAO : Frederic Levesque
assisté de Philippe Martin.

Multimedia : Claude Flamme et Jean-Luc Lameu

Centre d'essais matériel
Rédacteur en chef délégué : Christian Marbaix.
Rédacteur : Philippe Ramelet.

Comptabilité
Directeur financier et comptable : Éric Fourdionnec.
Contrôleur de gestion : Leila Alihabib
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard

Juridique
Françoise Lunossier

Ressources humaines
Virginie Guyard.

Publicité
Directeur commercial : Thierry Boyer 01 49 88 67 13
Chefs publicité : Mélinda Ferda et Anne Giudicelli

Représentants internationaux
Angleterre : Irlande : Allemagne
Huson European Media
Gerry Rhoades Rowe / James Clayson
Tél. 19 44 1784 469 900 Fax 19 44 1784 469 996

Regie numerique (CD-ROM, Internet) :
Impact Media (www.impact-media.fr)
PDG : Edouard Marquis
Charge des ventes CD-ROM : Martin Fraenkel
(poste 3233 martin@impact-media.fr)
38 rue Garibaldi 93108 Montreuil
Tél. 01 49 88 32 32
Tél. 01 49 88 32 42.

Gen4 PC est édité par Computer Pressimage au capital de 41 250 000 F PDG : Godefroy Giudicelli
(Principaux actionnaires : Pressimage, Computer Media.)
Siège, 5-7 rue Raspail 93108 Montreuil Cedex France
Commission paritaire : en cours
ISSN en cours Dépôt légal 4e trimestre 1999

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41 d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et d'autre part que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration » toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.

Crédits photos et copyright DR. Tous droits réservés
Imprimé par Duchecor à Torcy

Boulanger

La sélection du mois

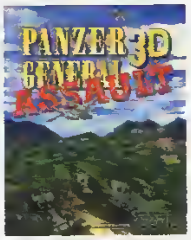
LES NOUVEAUTÉS

199 FRS
HACHETTE
AKAKLIKÉ 2
• Ce logiciel d'éveil pour les plus petits est, encore une fois, unique sur ce segment. A découvrir.

349 FRS
TLC EDUSOFT
PRINCE OF PERSIA 3D
• Plongez dans l'univers oriental de ce jeu mythique. «Prince of Persia 3D» est simplement fabuleux.

369 FRS
TAKE 2
RAINBOW 6 : ROGUE SPEAR
• «Rogue Spear» est tout aussi surprenant que «Rainbow 6». Beaucoup de petites améliorations qui le positionne déjà comme un très bon titre.

349 FRS
TLC EDUSOFT
PANZER GENERAL 3D
• Un jeu de strategie basé sur les combats entre chars. «Panzer General 3D» arrive enfin !



LES BONNES AFFAIRES

199 FRS
MICRO APPLICATION
K.O.
• Un jeu de boxe très bien réussi. Un rapport qualite/prix a mettre K.O.

299 FRS LE TITRE
HASBRO
COLLECTION «JEUX DE SOCIÉTÉ»
• Retrouvez :
- Monopoly 2 (disponible)
- Trivial Pursuit Millénium (sortie mi-novembre)
- Le masque fatal : Cluedo Chronicles (sortie mi-novembre)

LES INDISPENSABLES

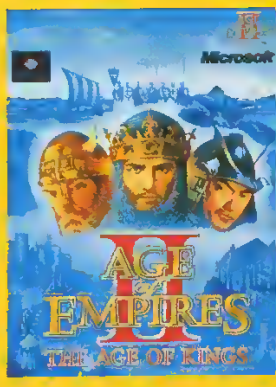
690 FRS
HACHETTE
ENCYCLOPEDIE 2000
• Une multitude de media au service du consommateur. Tout est simple, de la navigation à l'apprentissage.
Mise à jour disponible pour 290F.

129 FRS
CODEMASTERS
COLIN MC RAE
• Un must du jeu de voitures sur PC qui a ce prix-là, doit trouver sa place dans votre logitheque.

279 FRS
HACHETTE
TELETUBBIES + PELUCHE
• Vos enfants vont adorer retrouver leurs personnages favoris sur un support interactif. Une peluche est offerte.

LE PRODUIT DU MOIS

369 FRS
MICROSOFT
AGE OF EMPIRE 2 : THE AGE OF KINGS
• Vous, qui avez passe tant de temps à conquérir, à envahir les territoires ennemis, retrouvez dans le même esprit la nouvelle campagne avec «Age of Empires 2».



"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

■ **Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.**

AMIENS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALA
CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGREVE • LA ROCHE SUR YON •
LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE-VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY •
MELUN CESSON •MONTIGNY LES CORMEILLES • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIOIS • NANTES REZE • NIMES • NOYELLES-GODAULT • PAU • PLAISIR • ROANNE
RONCQ • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET S/GARONNE • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ •
VITROLLES

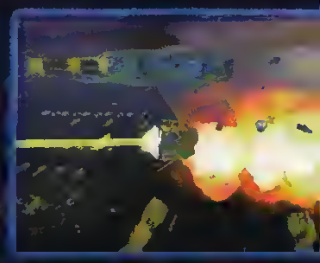
LA STRATÉGIE TEMPS RÉEL AVANT

ET MAINTENANT !

VRAIE STRATÉGIE TEMPS RÉEL
VRAIE 3D, UN VRAI JEU

CD-ROM PC

HOMEWORLD



http://www.sierra.fr